INITIATIVE

Le premier magazine numérique dédié à Star Wars Miniatures



Championnat de France SWM
Le Rapport

Scénario
Quand R2-D2 s'en mêle

Rebel Storm
Retour à la source (1ère partie)

Stratégie
Construire son équipe : Quelques règles de base

Les autres jeux
Axis and Allies

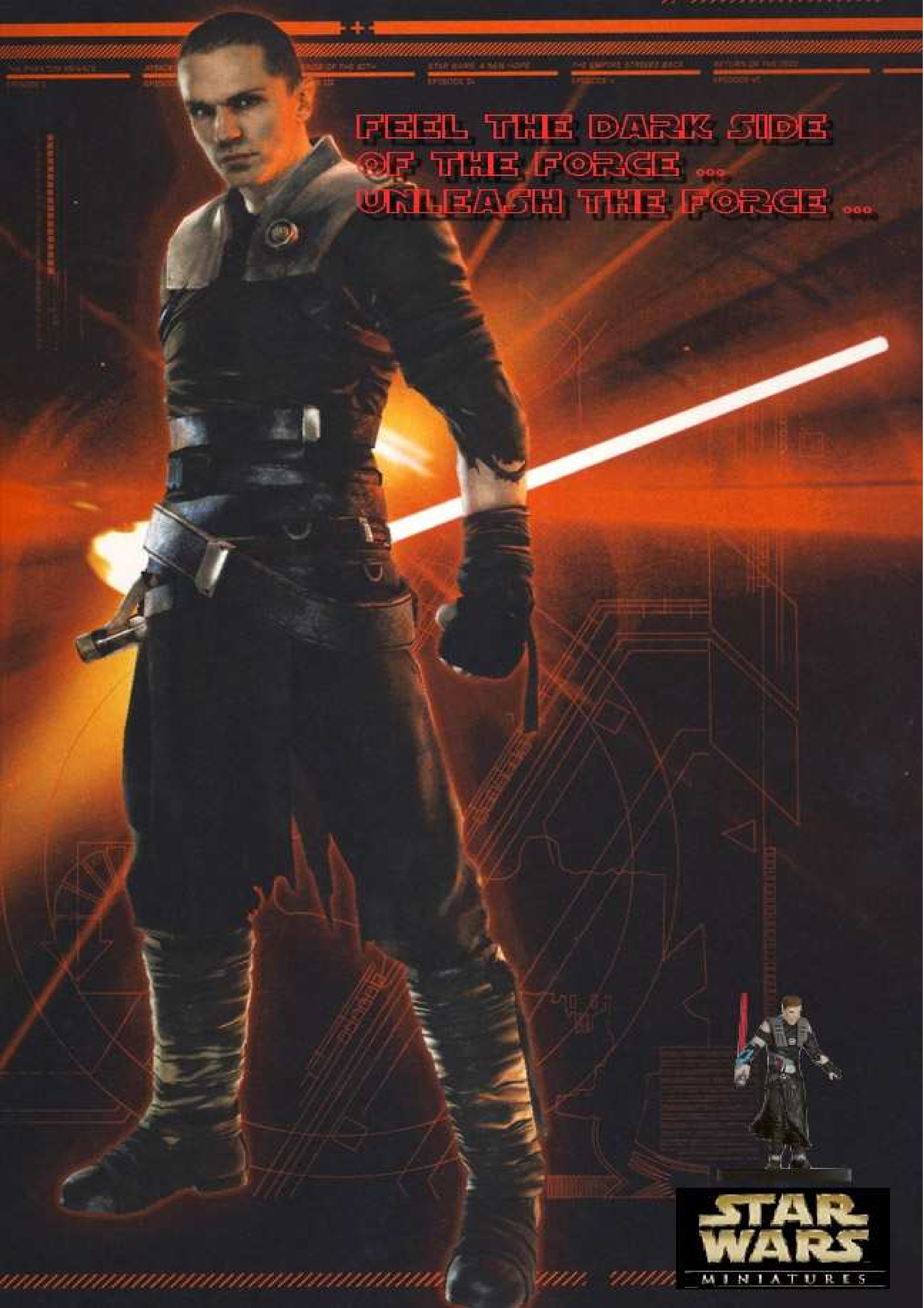
Plus :
Force Unleashed : Faisons le point !

Lancement du concours Dioramas/Conversions

Courrier des lecteurs

Gambit Pratique

INITIATIVE
Numéro 1
Décembre 2007
STAR WARS MINIATURES


FEEL THE DARK SIDE
OF THE FORCE ...
UNLEASH THE FORCE ...
STAR WARS
MINIATURES

EDITO

par **CLAUDE M. BRITO**

Le numéro 1 d'***Initiative*** voit enfin le jour ! Il était prévu de publier ce premier numéro vers le 15 novembre, mais quelques événements de taille (comme le Championnat de France [CdF] ou le Salon Kultima avec la Pre-release de *The Force Unleashed*) et quelques aléas quotidiens (lire : beaucoup trop de travail, grèves diverses, le temps dédié à nos familles, etc.), ont finit par repousser la date de sortie. Mille excuses chèrs lecteurs ! Comme pour le numéro pilote de septembre, dans ce premier numéro vous aurez une quantité conséquente d'articles divers. En première ligne vous trouverez l'excellent rapport du CdF de *The Phantom Menace*, qui devrait ravir ceux qui n'ont pas pu venir (et aussi ceux qui sont venus mais qui veulent se remémorer ces instants ludiques). Par la suite, mon invité surprise, *Belzefiel*, nous offre une critique éclaire mais tout à fait objective de la nouvelle série *TFU*. Puis ma contribution personnelle : le premier volet d'une étude faite sur la toute première série *Rebel Storm*. Au niveau stratégie (l'un de sujets le plus demandés), *Gzu* vous présente un petit article à lire absolument si vous êtes débutant, car il vous donne quelques conseils et règles de base que vous ne trouverez sûrement pas dans le livret de règles. Côté innovation, trois nouvelles rubriques voient le jour : (1) Scénarios, (2) Présentation d'un site web SWM et (3) Le courrier des lecteurs. Dans la première, *Rafpark* conçoit un scénario simple, efficace et à faible investissement, avec R2-D2 tenant le rôle principal. *Mandalorien* met son site web sous la loupe dans la rubrique des sites web. Et *Dellat* (un nouveau membre de la communauté) fait le baptême de feu de la rubrique du courrier des lecteurs avec un long email plein de bonnes idées. Comme annoncé dans le numéro pilote, en page 32 vous trouverez les règles et conditions du concours de dioramas et conversions « ». Trois petits mots avant de vous laisser feuilleter ces pages : (1) Chapeau bas aux 50 courageux du CdF !! (2) Mes plus sincères félicitations au champion *Reivax Dragon* qu'illustre ce numéro (j'espère un jour pouvoir jouer contre lui), (3) Je lève ma coupe mesdames et messieurs et je tiens à vous souhaiter un joyeux Noël (avec plein de boîtes au pied du sapin !!), ainsi qu'un inoubliable 2008 avec plein d'amour et santé (et si possible aussi plein de cartons SWM !! Bonnes Fêtes !!

CLAUDE MARTIN BRITO
(*Master Ooroo*)

Initiative est une publication numérique gratuite adressée à la communauté francophone des joueurs et collectionneurs de Star Wars Miniatures. Elle est disponible à l'adresse http://initiative-swm.fr

INITIATIVE
Numéro 1 – Décembre 2007

REDACTEUR EN CHEF / MISE EN PAGE
Claude Martin Brito

RELECTEURS
Amélie Brito
Christophe Collobert (*ADX*)
Raphael da Silva Gomes (*Rafpark*)
Snotling

REDACTEURS
Christian Bogey (*Mandalorien*)
Jean-Marie Gagnepain (*Seigneur Sagan*)
Raphael da Silva Gomes (*Rafpark*)
Denis Havart (*GZU*)
Mathieu Le Tessier (*Belzefiel*)
David Marantz (David M)
Kazutoyo Yasukawa (*The Phantom Menace*)

IMAGE DE COUVERTURE
© Photo de Kazutoyo Yasukawa

RESPONSABLE PUBLICITE/COMMUNICATION
Denis Havart

Dans ce numéro



A propos de la couverture

Xavier Prein (*Reivax Dragon*), la veille du CdF
© Photo prise par Kazutoyo Yasukawa

Beaucoup d'initiative, une bonne dose de stratégie et un peu de chance, voilà ce dont Xavier Prein a eu besoin pour garder son titre de champion français de Star Wars Miniatures. Depuis ses débuts, Xavier n'a pas négligé le concept « SI tu veux être bon, il faut jouer. Si tu veux te surpasser, fais des tournois.». En effet, un petit tour par le site du DCI vous permettra de constater que Xavier a participé à 60 tournois (50 en format « constructed » et 10 en format « limited »)[1] !! On aurait pu croire qu'après le Championnat de France Xavier prendrait un peu de vacances, mais non. Depuis octobre il n'arrête toujours pas. Il joue, il joue… et il joue. Si ce n'est dans un tournoi organisé par lui-même, c'est dans les ligues. Et c'est payant, car à ce jour, Xavier occupe respectivement la 4ème et 3ème place dans le classement mondial des tournois « constructed » et « limited ». Alors, Xavier, cette couverture te montrant plein de sympathie, avec un brin de suffisance et un poil de confiance absolue en la victoire, est à ton honneur. Espérons pouvoir effacer ton petit sourire lors de nos prochaines rencontres ☺.

[1] Tournoi en format « constructed » : Les joueurs arrivent au tournoi avec une équipe construite auparavant avec ses propres figurines. Tournoi en format « limited » : Les joueurs doivent construire l'équipe pendant le tournoi à partir de figurines tirées de boosters qui leur sont remis.

Introduction à Star Wars Miniatures

par Claude M. Brito et Kazutoyo Yasukawa

Les deux pages présentées ci-dessous sont adressées aux joueurs et collectionneurs qui entendent parler de Star Wars Miniatures pour la première fois. Il est nécessaire de préciser qu'il s'agit seulement d'un aperçu du jeu. Pour plus d'informations il est souhaitable de visiter les sites web spécialisés (certains sont mentionnés dans le site web du magazine).

C'est quoi Star Wars Miniatures ?

Star Wars Miniatures (SWM) est un jeu de figurines prépeintes, à collectionner, déjà assemblées et prêtes à l'emploi, édité par Wizards of the Coast. Ces figurines représentent des personnages et des véhicules de l'univers de Star Wars. La taille de référence pour ces miniatures est d'environ 42 mm pour Darth Vader (base incluse). Les autres personnages et les véhicules sont à l'échelle.



Il existe trois façons d'aborder SWM

1. En tant que joueur, en vous affrontant à d'autres joueurs en utilisant les règles officielles ou en jouant des scénarii.
2. En tant que collectionneur, car chaque figurine possède un niveau de rareté (commune, peu commune, rare et très rare).
3. En tant que fan de l'univers de Star Wars, en recréant vos passages favoris de l'histoire de Star Wars, en créant des dioramas issus de votre imagination, ou en les utilisant pour le jeu de rôle Star Wars.

Le principe du jeu

Nombre de joueurs : de 2 (format officiel) à 4

Préparation d'une équipe. Il s'agit de constituer une armée, sachant que chaque figurine a un coût et que le coût total de votre équipe ne doit pas excéder la quantité de points définie au préalable (100, 150 ou 200 points correspondent aux formats officiels). Plusieurs types d'équipes sont possibles en fonction du format du jeu : le scellé et le draft (en utilisant seulement des figurines issues d'un booster), ou le construit (chaque joueur prépare son armée autour d'une seule faction [impériale, rebelle, sith, etc] avec la possibilité d'adjoindre des personnages neutres appartenant à la frange [faction appelée Fringe]).

Déploiement de l'équipe. Les joueurs choisissent une carte représentant le terrain de bataille. Ils disposeront chacun leur armée dans une zone de quatre cases à partir du petit bord de la carte, c'est la zone de départ (une grille est dessinée sur la carte afin de faciliter les placements).

Séquences du jeu. Un match se joue en round. A chaque début de round, les joueurs déterminent qui aura l'initiative, c'est-à-dire qui joue en premier, définissant ainsi l'ordre des séquences de jeu des participants (phase). Chaque joueur active deux figurines par phase. Chaque figurine ne peut être activée qu'une fois par round, c'est son « tour ». Il consiste à : (1) soit déplacer sa figurine, puis attaquer (en choisissant la cible et en lançant le D20), (2) soit attaquer, puis déplacer la miniature, (3) soit effectuer uniquement un déplacement (mais avec un bonus de vitesse qui lui permet de parcourir le double de distance par rapport au premier cas).

Interactions entre les figurines. C'est lors d'une attaque que les interactions entre les figurines ont lieu principalement. A l'aide d'une carte de statistiques accompagnant la figurine, vous avez accès à une série de caractéristiques basiques permettant de résoudre la phase d'attaque (points de vie, défense, attaque, dommages produits). Certaines figurines possèdent en plus des capacités spéciales, des pouvoirs liés à la Force ou des effets de commandement qui peuvent renforcer vos troupes ou affaiblir celles de votre adversaire.

Phase d'attaque simplifiée (*)

- Lancement du D20 :

Si valeur du D20 + Attaque ≥ Défense adversaire
⇒ Attaque réussie
Si valeur du D20 = 20
⇒ Attaque automatiquement réussie
Si valeur du D20 + Attaque < Défense adversaire
⇒ Attaque loupée
Si valeur du D20 = 1
⇒ Attaque automatiquement loupée

Si attaque réussie ⇒ L'adversaire soustrait la valeur Dommages indiquée dans la carte de l'attaquant.
Si attaque réussie avec D20 = 20 ⇒ L'adversaire soustrait 2 fois la valeur Dommages indiquée dans la carte de l'attaquant.

(*) Ce résumé ne tient pas compte du bonus de couverture qui s'ajoute à la valeur Défense lorsque la figurine attaquée est (partiellement) cachée

Condition de victoire. Le match se termine si : (1) à la fin d'un round, au moins un joueur a marqué des points ≥ à la limite de construction du format

joué , le joueur ayant le plus de points de victoire gagnant la partie, (2) le temps limite a été atteint, (3) pendant dix rounds consécutifs, aucun des joueurs n'a infligé de dégâts à une figurine adverse, fait de jet d'attaque, ou fait lancer un jet de sauvegarde à une figurine adverse. Si le match se termine avant qu'un des joueurs ait marqué des points ≥ à la limite de construction du format joué, les joueurs finissent le round en cours. A la fin du round, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte le match. Les points de victoire correspondent aux points de construction.

Les produits disponibles

Depuis la sortie de *Rebel Storm*, le premier set de figurines, six autres extensions ont été édités à ce jour. Voici la liste des 7 sets de 60 figurines, chacun édité à ce jour sous la forme de « booster packs »:

- ***Rebel Storm*** : Trilogie classique (épisodes IV à VI),
- ***Clone Strike*** : Deuxième trilogie (épisodes I à III),
- ***Revenge of the Sith*** : Axée sur les personnages vus dans Episode III : Revenge of the Sith.
- ***Universe*** : Regroupe les deux trilogies ainsi que la période du Nouvel Ordre Jedi. Première série à introduire les figurines « Huge » de grande taille et deux nouvelles factions : New Republic and Yuuzhan Vong.
- ***Champions of the Force*** : Toutes périodes confondues avec introduction des Chevaliers de l'Ancienne République et les Siths.
- ***Bounty Hunters*** : Extension « Huge » avec toutes périodes confondues et introduction de la faction Mandalorians.
- ***Alliance and Empire*** : Série axée principalement sur la première trilogie et faite à l'occasion des 30 ans de Star Wars.

Trois « starter sets » (contenant tous les éléments indispensables pour commencer à jouer : D20, cartes, quelques figurines, le livret de règles et des jetons) ont étés édités à ce jour :

- ***Rebel Storm*** Starter Set.
- ***Revenge of the Sith*** Starter Set.
- ***Starter set*** SWM.

D'autres produits complémentaires existent tels que des « Scenario packs », des livres « Ultimate missions » contenant des scénarios prêts à jouer et une mini série de 24 figurines (2pack « Rebels and Imperials »).

Symbole de faction

Coût de la figurine

Points de vie

Défense

Attaque

Dommages à prendre en compte si cette figurine réussit son attaque

Espace dédié aux capacités spéciales

Espace dédié aux pouvoirs de la Force et/ou effets de commandement

Symbole du set

Niveau de rareté

THIS EDITION IS LIMITED. THE GAME IS NOT.



This year, the world celebrates a phenomenon – the 30th Anniversary of the ***Star Wars*** saga. With that in mind, we're offering a very special ***Star Wars Miniatures*** set: *Alliance and Empire*.

If you're a ***Star Wars Miniatures*** player, this set is the perfect complement to your game. And if you're a ***Star Wars*** fan, this set is a one-of-a-kind collectable, sure to be treasured for years to come.

That's because the first production run of this set is a Limited Edition featuring new sculpts of classic characters on a square base, labeled with the ***Star Wars*** logo in silver. Subsequent production runs will revert to the unlabeled base.

So hurry down to your nearest new ***Star Wars Miniatures*** retailer and get the collectable that's playable.

wizards.com/starwars

STAR WARS MINIATURES

ALLIANCE AND EMPIRE™



CHAMPIONNAT DE FRANCE 2007
Le Rapport

par **Kazutoyo Yasukawa (The Phantom Menace)**

Jour 1
Vendredi 12 octobre 2007
Paris, Porte de Versailles

C'est un matin calme, et j'arrive tranquillement au Salon/Monde du Jeu. Les premiers visiteurs attendent devant le salon.

La convention en elle-même est petite, et nous pouvons en faire le tour en une bonne demi-heure. Le stand de Wizards of the Coast (WotC) est le plus imposant, surtout avec son espace dédié au nouveau jeu développé avec Sony pour la console PS3 : « Eye of Judgement™ ».



En arrivant, première bonne surprise : une bannière Star Wars Miniatures ! Cela donne enfin une identité plus palpable à notre jeu favori et montre que WotC ne fait pas que du « Magic the Gathering ».

Ensuite, deuxième bonne surprise : le pack « Battle of Hoth » ! Le grand prix à gagner lors du championnat !



Après le bonheur initial, place à la critique car ce pack fait parler. En effet, certains sont déçus par la sculpture de deux nouvelles figurines (General Veers Hologram et Blizzard Scout 1), car les moules utilisés sont ceux ayant servi auparavant pour le General Veers de Rebel Storm et l'AT-ST d'Universe. Néanmoins, d'aucuns saluent le fait de retrouver certains héros d'Alliance and Empire dans des bases rondes.

Deux vitrines illustrent le stand Star Wars Miniatures. L'une d'entre elles nous permet de simuler une petite scène sur Hoth avec l'AT-AT et les miniatures de « Battle of Hoth : Scenario Pack », d'exposer les stormtroopers d'Alliance & Empire de Denis (Gzu) ainsi que les conversions de Fabrice Lamarche et Pierre Enault. L'autre vitrine étant consacrée aux lots non-miniatures, mais toujours

appartenant à l'univers Star Wars (remerciements à WotC/Hasbro et aux éditions Delcourt).





Nous avons enfin droit à nos polos de Judge DCI !

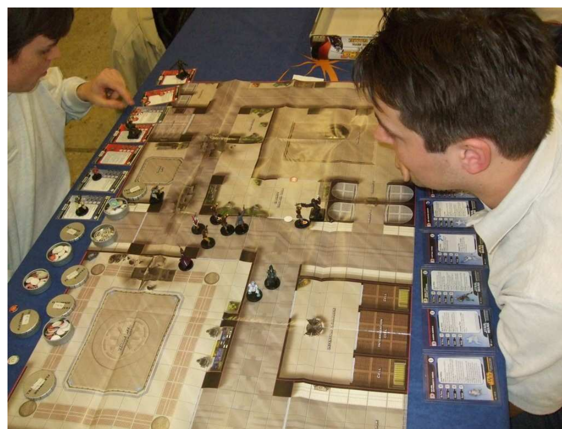


Dans la photo, de gauche à droite : Jeff « Letho » (Demo Master/Judge), Denis « Gzu » (Head Judge) et Kazu « The Phantom Menace » (Rule Master/Judge).

J'en profite pour discuter avec les gens du staff WotC France présents : « PF », « Damien G » et « Jérôme M ». Parkage, un magasin parisien, est également sur place, malheureusement Starplayer (une autre boutique de Paname) n'est finalement pas présent.

L'heure tourne et les fauves sont lâchés … Ça y est, le salon ouvre ses portes, les premiers visiteurs arrivent, et les joueurs également. On retrouve nos amis de Montpellier (Gordan et Fabrice), Reivax Dragon notre champion en titre, Seigneur Sagan, Master Ooroo et bien d'autres …

Certains passent en coup de vent et préfèrent profiter de ce jour pour visiter les stands et essayer d'autres jeux. Finalement seuls 4 courageux sont prêts à s'affronter (format 200 points, construit), histoire de jauger les potentiels adversaires, faire de l'intox, ou obtenir un ascendant psychologique pour la journée de demain !



Et séquence émotion… Fabrice offre une superbe conversion à « Master Ooroo » dont l'on parlera plus tard. ☺. L'œuvre de Fabrice est magnifique ! Un grand bravo à Fabrice qui se surpasse jour après jour ! Voici une de ses dernières réalisations : « Chewbacca on AT-ST ».



La journée s'achève et nous attendons avec hâte le Championnat de France 2007 de demain !

Jour 2
Samedi 13 octobre 2007
Paris, Porte de Versailles

Ça y est, c'est le jour J. J'en profite pour relire le livret de règles à l'envers et la FAQ en diagonale, histoire d'être bien au point. Les portes de l'Enfer s'ouvrent et un flot de joueurs commence à affluer. Nous pensions que le tournoi oscillerait entre 35 et 40 joueurs, et finalement on arrive à 50 joueurs ! On reconfigure l'espace, pour accueillir les 50 joueurs !

Mais avant d'attaquer le vif du sujet, un petit mot sur nos amis de D&D Miniatures qui avaient aussi leur championnat : format 200 points en construit, 4 rondes suisses, suivi par un top 4 avec élimination directe (demi et finale). Finalement Eudes « Blackblood », notre champion en titre, préserve son titre ! Nous le félicitons chaleureusement. Ce qui est dommage c'est que beaucoup de joueurs de D&D Miniatures avaient hésité avec SW Miniatures.

« Blackblood » c'est le joueur en T-shit gris et noir sur la photo :



Nous lançons les qualifications pour SWM : 6 rondes suisses (150 points constructed) pour plus de 6 heures de jeu. Il y a eu pas mal de moments intenses comme celui où Xavier (« Reivax Dragon ») à perdu un match face à Arnaud (« Flyerman_2 »), et du coup le champion n'est pas sûr de rester dans le top 8. Des événements imprévisibles aussi avec David (« David M »), l'un des meilleurs joueurs de SWM, qui a perdu 3 matchs (pas le bon jour…). Bien sûr, vous vous demandez qui a survécu à la sélection ? Voyons d'abord les équipes.

Republic

16 Teams ! La plupart d'entre elles sont des « Broken Boba » (Boba Fett BH, R2 Astromech) ou « Jedi Swarm », ou « Baccara-Sev ».

Le Top Player après 6 rondes : Chistophe Collobert (« ADX ») termine 2ème des qualifications avec 5 victoires et 1 défaite avec une team type « Jedi Swarm » :

R2D2 Astromech,
Quinlan Vos, Infiltrator,
Jedi Weapon Master x3,
Wicket
Ewok x4,
Ughnaught Demolitionist x3
Map : Revenge of the Sith Ultimate Missions : *Throne Room Map*.

Rebel

13 Teams ! La plupart utilise Princess Leia ou le Han Solo in stormtrooper armor.
Le Top Player après 6 rondes : Sébastien Gross (« Gordan ») qui termine 1er des qualifications avec 6 victoires et 0 défaite avec la team type « Princess Leia » :

Princess Leia
Han Solo, Scoundrel
Obiwan Spirit
Chewbacca, Rebel Hero
C3PO and R2D2
Wookie Freedom Fighter
Wicket
Ughnaught Demolitionist x2
Map : Revenge of the Sith Ultimate Missions : *Plateau Map*.

New Republic

12 Teams ! La plupart étant du type CRuBLs (« Crazy Running Biznitches with LightSabers ») basées sur le combo Han Solo in stormtrooper armor + Mara Jade + Jaina Solo.
Le Top Player après 6 rondes : Claude Martin Brito (« Master_Ooroo ») qui termine 3ème des qualifications avec 5 victoires et 1 défaite avec une team type « CRuBLs » :

Jaina Solo
Han Solo in stormtrooper armor
Mara Jade, Jedi
Talon Karrde
Lobot
Ughnaught Demolitionist
Map : Rebel Storm Ultimate Missions : *Cloud City Map*.

Imperial

4 Teams ! Les teams étaient soit « Black and Blue » (Thrawn + Vader), soit des « Mass trooper », soit utilisant des « Sith Lord ».
Le Top Player après 6 rondes : Romain Bordone (« Khamal ») qui termine 6ème des qualifications

avec 5 victoires et 1 défaite avec une team type « Black and Blue » :

Grand Admiral Thrawn
Lord Vader
Mas Amedda
Gran Raider
Lobot
Ughnaught Demolitionist
Map : Clone Strike starter : *Grand Plaza Map*.

Separatist

2 Teams ! Type « San Hill ».
Le Top Player après 6 rondes : David Marantz (« David M ») qui termine 17ème des qualifications avec 3 victoires et 3 défaites avec une team type « San Hill » :

San Hill
Aura Sing, JH
Boba Fett BH
Lobot
Tusken raider
Ughnaught Demolitionist x 2
Map : Clone Strike Ultimate Missions : *Arena Pit Map*.

Le second joueur, Benureau David (« Snotling ») termine 45ème des qualifications avec 1 victoire et 5 défaites avec une autre variante :

San Hill
Aurra Sing
Darth Maul on Speeder
Medical droid
Lobot
Ughnaught Demolitionist x 2
Map : Attack on Endor : *Rancor Pen Map*.

Yuuzhan Vong

2 Teams ! Type « Nom Bomb ».
Le Top Player après 6 rondes : Franck Jobineau (« Franck ») qui termine 12ème des qualifications avec 4 victoires et 2 défaites avec une team type « Nom Bomb » :

Nom Anor
Yomin Carr
Advance Scout x 5
Boba Fett, BH
Ughnaught Demolitionist
Map : Rebel Storm Ultimate Missions : *Mos Eisley Map*

Le second joueur, Frederic Ha (« Fredouille_75 ») termine 40ème des qualifications avec 2 victoires et 4 défaites avec une autre variante :

Nom Anor
Boba Fett, BH
Advance Scout x 2
Aqualish Assassin
Gran Raider x 2
Lobot
Map : Clone Strike starter : *Grand Plaza Map*

Mandalorian

Une seule team avec des Mandalorians !
Le Top Player après 6 rondes : Thomas Desvarennes qui termine 46ème des qualifications avec 1 victoire et 5 défaites avec une team de ce type :

Mandalorian Commander
Mandalorian Soldier x 3
Mandalorian Supercommando x 2
Mandalorian Warrior x 2
Map : Attack on Endor : *Rancor Pen Map*

Au final, le Top 8 se compose de :

1. Sebastien Gross « Gordan » 18 points ; OMW% 61.1111 ; Rebel.
2. Christophe Collobert « ADX » 15 points ; OMW% 61.1111 ; Republic.
3. Claude Martin Brito « Master_Ooroo » 15 points ; OMW% 58.3333 ; New Republic.
4. Tanguy Deza-Caceres « Noelink » 15 points ; OMW% 58.3333 ; Republic.
5. Xavier Prein « Reivax Dragon » 15 points ; OMW% 55.5556 ; New Republic.
6. Roman Bordone « Khamal » 15 points ; OMW% 50.0000 ; Imperial.
7. Arnaud Pontarlier « Flyerman_2 » 12 points ; OMW% 66.6667 ; Republic.
8. Daniel Perez Castro « Danykin » 12 points ; OMW% 66.6667 ; Rebel.

Ce fut un jour très dense et riche en rebondissements ! Nous sommes très heureux d'avoir réunis 50 joueurs pour cette seconde édition du championnat de France 2007 et d'avoir rencontré les gens de la communauté. Espérons que l'année prochaine, nous ferons mieux.

En tant qu'arbitres, nous avons couru toute la journée, et les points de règles étaient résolus assez rapidement. Nous n'avons pas noté de problèmes majeurs durant le tournoi, et nous n'avons pas eu à attribuer des sanctions ou des avertissements, seulement du temps additionnel lorsque cela était justifié.

Ensuite, avec quelques joueurs, on est allé au resto italien pas très loin afin de suivre la demie finale de la coupe du monde du rugby entre l'Angleterre et la France… Ambiance sympathique même si l'Angleterre a gagné ! …

50 joueurs de SWM !! :





David « David M » vs Sébastien « Gordan » :



Top 8 :



À l'arrière et de gauche à droite : Xavier, Arnaud et Christophe. À l'avant et de gauche à droite : Sébastien, Tanguy, Romain, Daniel et Claude Martin.

Jour 3
Dimanche 14 octobre 2007
Paris, Porte de Versailles

Le jour de la vérité ! Le Top 8 entre en scène ! La tension est à son comble, certains joueurs ont profité de la nuit pour se reposer et se concentrer, d'autres ont élaboré des stratégies ! Xavier parviendra-t-il a garder son titre ? Les longs mois d'entraînement vont-ils être payants ?

Déjà les teams et les cartes :

Republic

- Arnaud « Flyerman_2 » avec :
  Boba Fett, BH
  R2 Astromech
  JWM x 2
  Wicket
  Gran Raider
  UD x 3
  Ewok x 2
  Clone Strike Ultimate Missions : *Arena Pit Map*.

- Christophe « ADX » avec :
  R2D2 Astromech
  Quilan Vos, Infiltrator
  JWM x 3
  Wicket
  Ewok x 4
  UD x 3
  Revenge of the Sith Ultimate Missions : *Throne Room Map*

- Tanguy « Noelink » avec :
  Boba Fett, BH
  R2 Astromech
  JWM x 2
  Human Force Adept x 2
  Gran Raider
  UD
  Revenge of the Sith Ultimate Missions : *Throne Room Map*

Rebel

- Sébastien « Gordan » avec :
  Princess Leia
  Han Solo, Scoundrel
  Obiwan Spirit
  Chewbacca, Rebel Hero
  C3PO and R2D2
  Wookie Freedom Fighter
  Wicket
  UD x 2

Revenge of the Sith Ultimate Missions : *Plateau Map*

- Daniel « Danykin » avec :
  Han Solo in Stormtrooper Armor
  Ithorian Commander
  Princess Leia, Hoth Commander
  Ithorian Scout x 3
  Aqualish Assassin x 3
  Chadra-Fan Pickpocket x 3
  Wookie Commando x 2
  Lobot
  Gran raider
  UD x 2
  Attack on Endor : *Hall of Judgment Map*

New Republic

- Claude Martin « Master_Ooroo » et Xavier « Reivax Dragon » avec :
  Jaina Solo
  Han Solo in Storm Armor
  Mara Jade, Jedi
  Talon Karrde
  Lobot
  UD
  Rebel Storm Ultimate Missions : *Cloud City Map* (Claude Martin)
  Attack on Endor : *Rancor Pen Map* (Xavier)

Imperial

- Romain « Khamal » avec :
  Grand Amiral Thrawn
  Lord Vader
  Mas Amedda
  Gran Raider
  Lobot
  UD
  Clone Strike starter : *Grand Plaza Map*

Quart de Final :



1- Sébastien vs Daniel : Sébastien gagne
2- Christophe vs Arnaud : Arnaud gagne
3- Romain vs Claude Martin : Romain gagne
4- Xavier vs Tanguy : Xavier gagne

Demi-finale :



1- Xavier VS Sébastien : Xavier gagne
2- Arnaud VS Romain : Romain gagne

Finale :







1- Xavier VS Romain : Xavier gagne

Top 8 - Les prix :





Et les 8 héros du jour !



Classement du top 8 :

1 Prein, Xavier
2 Bordone, Romain
3 Gross, Sébastien
4 Pontarlier, Arnaud
5 Collobert, Christophe
6 Brito, Claude Martin
7 Deza-Caceres, Tanguy
8 Perez Castro, Daniel

Classement définitif :

1 Prein, Xavier
2 Bordone, Romain
3 Gross, Sébastien
4 Pontarlier, Arnaud
5 Collobert, Christophe
6 Brito, Claude Martin
7 Deza-Caceres, Tanguy
8 Perez Castro, Daniel
9 De Nadaillac, Yves
10 Mahjoub, Samy
11 Havart, Damien
12 Jobineau, Franck
13 Ober, Pascal
14 Da silva gomes, Raphaël
15 Beucherie, Xavier
16 Janouschewki, Rémy
17 Marantz, David
18 Asensi, Renaud
19 Maréchal, Olivier
20 Lamarche, Fabrice
21 Durand, Pierre-Auguste
22 Vinson, Cyprien
23 Olleville, Julien
24 Bielski, Gilles
25 Ober, Rémi
26 Schertz, Clément
27 Saluzzo, Jean-Michel
28 Vidalenc, François
29 Verrando, Damien
30 Vailliere, Olivier
31 Enault, Pierre
32 Picus, Jérémy
33 Segers, Nicolas
34 Cuel, Fabien
35 Parmentier, Alexandre
36 Pelcener, Jonathan
37 Quere, Fabrice
38 Bonafonte, David
39 Hortefeux, Virgil
40 Ha, Frédéric
41 Peyrottes, Loic
42 Peyrottes, Lionel
43 Komara, Issac
44 Landais, Sébastien
45 Benureau David
46 Desvarennes, thomas
47 O'Sullivan, Irial
48 Bouhélier, Valentin
49 Mespar, Boris
50 Jacques, Sébastien

Pour les joueurs ne s'étant pas qualifiés et pour les joueurs de D&D Minis souhaitant jouer à SW Miniatures, un tournoi construit en 100 points avait été organisé !



Merci à tous ! Bravo à vous tous !!
À l'année prochaine !!

FU : Faisons le point !



La Critique

par **Mathieu Le Tessier (Belzefiel)**

Voilà donc enfin sortie The Force Unleashed, dernière extension en date de notre jeu de figurines préféré ! En partie issue du jeu vidéo prévu début 2008, elle en reprend les personnages principaux (16 figurines au total) et le principe : Libérer totalement la Force pour terrasser ses ennemis !

Ainsi nous découvrons quatre figurines avec la mention Unleashed dont la particularité est une compétence, ou un pouvoir extrêmement puissant mais qu'il ne pourra utiliser que rarement dans une partie, à placer judicieusement donc. Le plus puissant d'entre eux est sûrement le Lightsaber Throw 5 de Darth Vader Unleashed, qui permet d'attaquer deux fois un adversaire à vue sans tenir compte des règles de couverture, ainsi que sur tous les personnages adjacents. Terrifiant ! Associé à l'Empereur Palpatine de Rebel Storm on est peut-être en présence de l'arme fatale des équipes impériales à venir.

Au niveau des troupes apparaissant dans le futur jeu vidéo, celles qui me paraissent prometteuses sont le Raxus Prime Trooper, qui concurrencera sans doute le mythique stormtrooper dans les équipes impériales, et le Felucian Stormtrooper officer, qui augmente encore de manière impressionnante la résistance des soldats impériaux grâce à la capacité Advantageous Cover.

Tout cela pour l'Empire me direz-vous, qui pourra résister ? Et bien les rebelles ne sont pas en reste, notamment avec plusieurs jedis très puissants qui apparaissent désormais dans cette faction de plus en plus compétitive. Que dire du Maître Kota qui, outre des caractéristiques séduisantes, a un effet de commandement qui donne un bonus conséquent aux suivants fringes, ou Luke et Yoda et leur maîtrise de la force, ou encore les deux jedis républicains qui pourront être joués dans la faction rebelle : Shaak Ti Jedi Master et Kazdan Paratus.

Ce dernier est en effet l'heureux possesseur de la capacité Immediate Droid Reserve 30, qui lui permet de faire appel à 30 points de droids non uniques toute faction confondue sur un score de 5, 10, 15 ou 20 à l'initiative. Combiné par exemple avec un personnage ayant la capacité Recon, il permettra de jouer notamment les droids séparatistes, de plus en plus rares sur nos tables de jeu.

Un autre aspect de cette extension est la présence de plusieurs figurines permettant de reproduire désormais à la perfection la scène mythique de la bataille de Hoth, grâce par exemple à plusieurs Hoth troopers rebelles assez réussis (le Hoth trooper with Repeating Blater Cannon en tête) ou la tourelle Golan qui figure parmi les huges de ce set.

Les huges, justement, parlons-en. Ils justifient à eux seuls la différence de prix avec les boosters des extensions simples. Et là, c'est la déception : on a

perdu la qualité des huges de Bounty Hunter et surtout on a du mal à les replacer dans l'univers starwarsien, mis à part ceux dédiés à la bataille de Hoth. Le snowspeeder de Luke semble être une repeinte du snowspeeder de Bounty Hunter, et n'apporte que de meilleures statistiques, et que dire de l'araignée Knobby (même le nom est ridicule) et de la boîte de conserve Telosienne. Il reste tant de machines de guerre à reproduire dans l'univers Star Wars qu'on a du mal à comprendre ces choix.

Ce dernier point est pour moi le principal défaut de cette extension qui regorge de trouvailles (les pouvoirs force push, force repulse, Han solo in carbonite, le diplomate, le muun tactics broker…) et dont la plupart des figurines sont jouables. On pourra regretter aussi la réédition de figurines déjà fortement représentées dans les autres sets (Elite Hoth trooper en tête).

Donc un bilan plutôt positif avec quelques bases d'équipes intéressantes pour le futur :

- Kazdan Paratus + Qui Gon Jin Jedi master
- Uggernaut + Général Veers
- K3PO + Master Kota + Maris Brood
- Darth Vader Unleashed + Emperor Palpatine
- Hoth trooper with repeating blaster Cannon + Rebel captain
- Shaak Ti Jedi Master + Bith Black Sun Vigo

Je vous laisse méditer sur ces idées, et préparer vos équipes car, désormais, la Force est libérée !

Force Repulse / Force Push : Le Guide

par **David Marantz (David M)**

Guide posté le 04/11/2007 dans le forum Star Wars Miniatures de http://minis.aceboard.fr.



En relisant l'insert FU, je me rends compte que bien que ces capacités se ressemblent, elles sont en fait suffisamment différentes pour créer la confusion. D'où ce petit guide pratique.

A vue de nez, on dirait que toutes ces capacités sont similaires : plus elles coûtent cher, plus elles repoussent et font de dégâts, ceci correspondant à leurs valeurs respectives ; Push cible une figurine tandis que Repulse affecte toutes les figurines à portée. Mais voilà, ceci n'est que la base. Il y a quelques autres nuances importantes qu'il faut bien connaître pour jouer ces capacités correctement.

Tout d'abord, la différence entre Push et Repulse, en dehors du nombre de figurines affectées, c'est que Push pousse la figurine du nombre de cases indiquées, tandis que Repulse pousse la figurine jusqu'à ce qu'elle soit à une certaine distance du Jedi.

Par exemple, si on fait Force Push 5 sur une figurine à 4 cases de distance, une fois poussée, elle se retrouve à 9 cases (si le terrain est dégagé, bien entendu). En revanche, si l'on fait Force Repulse 5 sur une figurine à 4 cases, elle recule jusqu'à être à 6 cases du Jedi. Elle ne recule donc que de 2 cases.
C'est d'ailleurs une autre différence : si Push 2, 3, 4 et 5 poussent respectivement leurs cibles de 2, 3, 4 et 5 cases (logique), Repulse 2, 3 et 5 repoussent les figurines jusqu'à ce qu'elles soient à 3, 4 et 6 cases respectivement. Les portées de Repulse, pour déterminer les figurines affectées sont en revanche bien 2, 3, 5 de même que le coût en FP.

Seconde nuance et celle-ci est de taille : tous ces pouvoirs dont le chiffre est pair sont des « replace attacks ». On peut donc bouger et s'en servir. En revanche, tous ceux dont les chiffres sont impairs sont des « replace turn ». Il faut rester sur place pour pouvoir s'en servir.

Ensuite, Force Push 5, Force Repulse 3 et Force Repulse 5 ont en plus un effet d'étourdissement qui affecte la ou les figurines ciblées en les activant. On peut l'éviter avec une sauvegarde de 11 pour Force Repulse 3 ou de 16 pour Force Push 5 et Force Repulse 5.

De plus, Force Push 3 et 5 affectent la cible ainsi que toutes les figurines adjacentes, tandis que Force Push 2 et 4 n'affectent que leur cible.
Et enfin, dernière précision : tous les Force Push ont une portée de 6 cases SAUF Force Push 4 qui est « line of sight ». Luke Hoth Pilot est grandement remonté dans mon estime en découvrant ça !

Petit Rappel

Miniatures avec la mention « Force Unleashed »	Miniatures avec le pouvoir « Force Push »	Miniatures avec le pouvoir « Force Repulse »
Darth Vader, Unleashed		
	Luke Skywalker and Yoda Force Push 3	
Luke Skywalker, Hoth Pilot Unleashed	**Luke Skywalker, Hoth Pilot Unleashed** Force Push 4	
	Maris Brood Force Push 2	**Maris Brood** Force Repulse 2
		Master Kota Force Repulse 5
Obi-Wan Kenobi, Unleashed	**Obi-Wan Kenobi, Unleashed** Force Push 2	**Obi-Wan Kenobi, Unleashed** Force Repulse 3
Vader's Apprentice, Unleashed		
	Vader's Apprentice, Redeemed Force Push 4 Force Push 5	

Mini-FAQ pour Force Unleashed

par **Jason Tanner** (Official SWM Net Rep)
traduit de l'anglais par **Christian Bogey**

Commander Effects (Effets de Commandement)

Garm Bel Iblis

Question : Est-ce qu'un personnage peut bénéficier du Bonus de déplacement donné par l'effet de commandement de Garm en utilisant un point de Force pour se déplacer de 2 cases supplémentaires ou utiliser une capacité spéciale comme Master Speed (Vitesse de Maître) ?
Réponse : Non



Q : Est-ce que la capacité Mobile Attack (Attaque Mobile) peut être utilisée lorsqu'on se sert de l'avantage fourni par l'effet de commandement de Garm ?
R : Oui

Q : Est-ce qu'un personnage peut remplacer son tour avec un effet tel que Charging Fire (Feu d'Assaut), puis utiliser l'avantage de la capacité pour l'utiliser pour toutes ses attaques ?
R : Non. Une fois que vous avez remplacé votre tour, vous ne disposez plus de la possibilité d'effectuer plusieurs attaques.

Q : Il est mentionné que l'effet de commandement de Garm peut être employé avec les Pouvoirs de la Force, mais je ne suis pas sûr(e) de ceux qui peuvent être utilisés. Y en a-t-il ?
R : Pas pour l'instant, la capacité a été mentionnée pour ouvrir un potentiel d'utilisation en regard de futurs Pouvoirs de la Force fournissant des attaques supplémentaires.

Q : Est-ce que l'effet de commandement de Garm peut être utilisé avec la capacité Extra Attack (Attaque Supplémentaire) fournie par un Gonk Power Droid ?
R : Oui, tant que vous restez adjacent au Gonk.

Revan

Q : Est-ce que l'effet de commandement de Revan peut être utilisé en plus de capacités/pouvoirs comme Intuition (Intuition) ou Surprise Move (Déplacement Surprise) ?
R : Oui

Q : Est-ce qu'un personnage utilisant l'effet de commandement de Revan pour se déplacer peut également utiliser des Points de Force pour se déplacer de 2 cases supplémentaires ?



R : Non. Ceci n'est pas le déplacement normal d'un personnage qui se déplace pendant son propre tour.

Ugnaught Boss



Q : Est-ce que le Uggernaught bénéficie de la capacité Self-Destruct (Auto-Destruction) du fait de l'effet de commandement de ce personnage ?
R : Oui. La capacité de l'Ugnaught implique que cette unité est considérée comme un personnage dont le nom contient Ugnaught.

Special Abilities (Capacités Spéciales)

Diplomat (Diplomate)



Q : Est-ce que la capacité Diplomat (Diplomate) est effective si des personnages amis ou ennemis ont une ligne de vue sur un personnage qui ne possède pas Diplomat ?
R : S'il existe une ligne de vue entre l'attaquant et un ennemi n'ayant pas la capacité Diplomat de l'escouade ennemie (c.a.d. de l'attaquant), alors la capacité Diplomat s'applique et le personnage ne peut pas être pris pour cible.

Emplacement (Mise en Place)



Q : Sur une carte comportant un nombre impair de cases, est-ce qu'une unité ayant Emplacement (Mise en Place) peut être positionnée sur la rangée du milieu ?
R : Non. L'emplacement de l'unité doit se trouver entièrement sur la même moité de carte que celle qui comporte la zone de positionnement de départ du joueur.

Q : Est-ce qu'une unité ayant Emplacement peut être placée à travers une porte ?
R : Non. La porte est fermée et est donc considérée comme étant un mur lors de la mise en place des personnages.

Q : Est-ce qu'une unité ayant Emplacement peut être positionnée dans la zone de marquage des points et rapporter des point (lorsqu'on applique les règles des tournois ou des scénarios qui le permette) ?
R : Oui.

Frozen in Carbonite (Gelé dans la Carbonite)

Q : Si le Han Solo que l'on choisit a un coût dont le nombre est impair, est-ce que le demi est arrondi au-dessus ou au-dessous ?
R : Au-dessus.



Q : Est-ce qu'il est possible de changer le Han Solo qui est placé sur la carte s'il y a une raison tactique pour en choisir un moins cher ?
R : Non. Le Han Solo qui est "Gelé" est choisi en même temps que le reste de votre équipe, il doit être dévoilé à votre adversaire lors de la mise en place des pièces en début de partie et ne peut pas être changé.

Q : Si le Han Solo que l'on a choisi est un personnage "Grand" comme Han Solo on Tauntaun, comment doit-on le placer par rapport à l'emplacement qu'occupe Han Solo in Carbonite ?
R : Il faut le placer aussi près que possible.

Q : Existe-t-il un moyen quelconque de déplacer ce personnage ou de changer sa position avant de le "dégeler" ?
R : Non.

Q : Est-ce que les capacités Light Spirit (Esprit de Lumière) ou Light Tutor (Enseignant Lumineux) peuvent être utilisées sur le Han Solo in Carbonite ou sur le Han qui n'est pas sur la carte ?
R : Non.

Immediate Droid Reserves (Réserves de Droïdes Immédiates)

Q : Que se passe-t-il si un personnage bénéficie de Immediate Reserves, mais qu'il n'y a pas assez d'emplacements adjacents disponibles pour les placer ?
R : Disposez-les aussi près que possible.

Q : Que ce passe-t-il si un personnage bénéficie de Immediate Reserves, mais qu'il se déplace plus



tard dans le tour de jeu (Round) et qu'il est vaincu avant la première activation du joueur ?
R : Les réserves ne sont pas placées et elles ne rapportent aucun point.

Mimetic Combat Processor (Processeur de Combat Mimétique)



Q : Est-ce que le personnage ayant Mimetic Combat Processor peut changer le personnage à copier sélectionné après avoir bougé ou même entre des attaques ?
R : Oui. Il peut le choisir à n'importe quel moment pendant son tour tant qu'il ne provoque pas l'arrêt d'une action en cours.

Reinforcements (Renforts)

Q : Les renforts de Garm Bel Iblis concernent deux factions. Est-ce que les renforts sont limités à la faction dans laquelle il se trouve actuellement (du fait d'Affinity (Sympathie)), ou bien les deux peuvent-elles être utilisées ?
R : Les deux peuvent être utilisées sans prendre en considération la faction à laquelle l'escouade appartient.



Splash (Eclaboussures)

Q : Le Junk Golem possède les capacités Splash et Melee Attack (Attaque au Corps-à-Corps). Est-ce que cela signifie réellement qu'il peut potentiellement se faire des dégâts à lui-même à chaque fois qu'il attaque ?
R : Oui

Tactics Broker (Briseur de Tactiques)

Q : Est-ce que la capacité Tactics Broker peut être désactivée si un joueur ne désire pas enlever un personnage du jeu ?
R : Non. Un personnage doit être enlevé du jeu à chaque tour de jeu (Round).



Q : Lorsqu'un personnage est enlevé du jeu, et est considéré comme vaincu, quelle sont les interactions avec des capacités comme Avoid Defeat (Eviter la Défaite), ou Self-Destruct (Auto-Destruction) ?
R : Le personnage est enlevé du jeu, il ne peut donc pas tirer avantage d'un effet quelconque qui l'empêcherait d'être vaincu, cependant, d'autres effets qui s'appliquent

lorsqu'un personnage est vaincu, tel que Self-Destruct (Auto-Destruction), s'appliquent toujours.

Q : Dans quelle mesure la capacité Tactics Broker interagit avec la capacité Never Tell Me The Odds (Ne Me Parlez Jamais de Chance) ?
R : Tactics Broker n'a pas d'effet. Les personnages ne sont pas enlevés, et le jet d'initiative n'est pas modifié.

Q : Que se passe-t-il s'il y a deux personnages ayant Tactics Broker dans votre escouade ?
R : La capacité Tactics Broker n'est effective qu'une fois par tour de jeu (Round) sans prendre en considération le nombre de personnages dans une escouade qui possèdent cette capacité spéciale.

Q : Dans quelle mesure la capacité Tactics Broker interagit avec la capacité Recon (Reconnaissance) et le Pouvoir de la Force Anticipation (Anticipation) ?
R : Les lancés de dé multiples et les re-lancés ne sont considérés pour le jet sélectionné au final que comme étant un 1. La capacité Tactics Broker est perdue uniquement dans le cas d'une égalité (lorsque le joueur ayant Tactics Broker obtient également un 1 au lancé de dé).

Force Powers (Pouvoirs de la Force)

Force Corruption (Corruption par la Force)

Q : Est-ce qu'un personnage ayant Force Corruption peut l'utiliser sur un personnage déjà corrompu seulement pour infliger 20 points de dégâts, bien que les effets rattachés ne s'accumulent pas ?
R : Oui.

Force Repulse (Rejet par la Force)



Q : Si un passager utilise la capacité Force Repulse, qu'arrive-t-il à l'unité de transport ou aux autres passagers ?
R : Ils ne sont pas affectés.

Force Push (Poussée par la Force)

Q : Lorsqu'un personnage est poussé, est-ce que je peux le déplacer en contournant les obstacles ou les personnages pour l'éloigner davantage ?
R : Chaque case de déplacement doit être plus loin que l'espace occupé actuellement. Vous devez déplacer le personnage ennemi si un emplacement est disponible. Mis à part ça, vous pouvez décider dans quel emplacement vous allez mettre le personnage.

Q : Est-ce qu'un personnage peut être poussé dans un puits ?
R : Oui. Rapportez-vous aux errata concernant les puits afin de savoir comment gérer la situation.



Q : Que se passe-t-il si mon personnage ayant Force Push 3 ou 5 est adjacent à la cible ?
R : Le personnage subit les dégâts et les effets d'étourdissement, mais ne bouge pas.

Q : Si un passager utilise Force Push 3 ou 5 et que l'unité de transport est adjacente à la cible, est-ce qu'elle sera poussée ?
R : Non.

Lightsaber Throw 5 (Lancé de Sabre Laser 5)

Q : La description de la capacité Lightsaber Throw 5 indique que les couvertures sont ignorées lorsqu'on choisit une cible. Est-ce que la cible perd également le bonus de couverture pour sa défense ?
R : Non.



Q : S'il y a des ennemis adjacents, est-ce que la capacité Lighsaber Throw 5 peut quand même être utilisée sur les ennemis éloignés ?
R : Non. Cela modifie seulement les points relatifs à la ligne de vue et aux couvertures tels qu'ils sont décrits dans les règles concernant la sélection des cibles. Vous devez toujours attaquer les ennemis adjacents s'il y en a.

Errata SWM : Section Force Unleashed

Extrait et traduit de l'errata SWM officiel (édition de novembre 2007) disponible dans le site web officiel de Star Wars Miniatures : http://www.wizards.com.

Remarques générales

« Characters named/whose name contains . . . »
« Personnages nommés/dont le nom contient… »

Ces effets s'appliquent aussi à personnages avec une habilité spéciale ayant le nom spécifié. Par exemple, l'Ugnaught Boss (The Force Unleashed, Fringe 59/60) applique son effet de commandant aux alliés ayant l'habilité spéciale Ugnaught (comme l'Uggernaut).

Pits (Puits)

Les règles pour les puits doivent être mises à jour de manière à tenir compte des mouvements involontaires générés par les pouvoirs de la Force « Unleashed », tels que Force Push. Ajouter le texte suivant au livret de règles :

« Si un personnage est involontairement déplacé vers une case représentant un puits, arrêtez son mouvement dans la case immédiatement adjacente au puits et faites une sauvegarde de 11. SI vous réussissez votre jet au D20, le personnage reste adjacent au puits. Si vous ne réussissez pas un jet de 11 ou plus au D20, le personnage est éliminé. Personnages ayant des habilités permettant d'entrer dans des cases avec puits (comme Flight) doivent faire une sauvegarde de 6 à la place de 11 ».

Remarques concernant le booster The Force Unleashed

Kazdan Paratus (Republic, 2/60)

Ajouter « Force 1 » au début de la règle spécifique au pouvoir Surprise Move.

Caamasi Noble (Fringe, 48/60)

La carte de statistiques de ce personnage l'identifie incorrectement comme appartenant à la faction Rebelle. En fait, il est Fringe, comme indiqué dans la checklist et dans la base de la miniature.

Maris Brood (Fringe, 53/60)

Les pouvoirs de la Force sont placés par erreur dans l'espace réservé aux habilités spéciales dans la carte de statistiques. De plus, la portée de Force Push 2 devrait être 6 et non 60.

Force Push 2

Dans l'insert présent dans les boosters FU, ce pouvoir de la Force devrait spécifier une cible, comme indiqué dans les cartes de statistiques. Les règles de l'insert omettent incorrectement le mot « cible ».





REBEL STORM
RETOUR À LA SOURCE (1ÈRE PARTIE)

PAR CLAUDE M. BRITO (Master Ooroo)

Introduction

Il était une fois, le 3 septembre 2004... Dans une galaxie très très lointaine ...

Et oui, ça ne fait pas si longtemps que Rebel Storm, le premier set du jeu Star Wars Miniatures, a fait son apparition, néanmoins on peut déjà compter 7 séries de 60 figurines chacune.
Rebel Storm est peut-être une des meilleures séries (sinon la meilleure) du jeu Star Wars Miniatures. D'un côté elle nous introduit à un jeu simple dont la prise en main est immédiate, avec des règles de combat conçues principalement pour être appliquées à l'échelle homme vs. homme. D'un autre côté, la panoplie des personnages présents est excellemment optimisée. En effet, bien que fassent seulement trois factions partie de cette première série de 60 figurines : les rebelles, les impériaux et les « fringe » (lire plutôt : hors loi et mercenaires qui peuvent s'allier aux deux autres factions), l'univers des trois films d'antan ("A New Hope", "The Empire Strikes Back" et "Return of the Jedi") est très bien représenté. Vis-à-vis de la distribution des personnages, peu de choses peuvent être reprochées à Rebel Storm si ce n'est l'oubli de Yoda parmi les rangs des rebelles ou l'absence de Wicket afin en renforcement des Ewoks.
Voici donc un tour aussi exhaustif que possible de cette série qui a su attirer aussi bien les fans ou collectionneurs de Star Wars que les joueurs et qui, même après l'édition de 6 séries supplémentaires, n'a pas perdu de son charme (à ce jour très peu des figurines sont devenues obsolètes).

Les produits de base

Alors, commençons par l'essentiel : Où peut-on trouver les figurines de cette première série ? A l'époque, *Rebel Storm* a été diffusé à travers des boosters et un starter (lire plutôt : pack « prêt à jouer »). Cette configuration, booster + starter, a aussi été utilisée pour les deuxième et troisième séries, *Clone Strikes* et *Revenge of the Sith*. Malheureusement, les séries suivantes ont étés éditées sans le support du starter. Aujourd'hui les starters des trois premières séries se font rares dans les commerces, néanmoins vous pouvez en trouver sur le fameux site d 'enchères (celui qui commence par « e » et finit par « bay ») moyennant quelques euros de plus par rapport au prix d'origine, et les frais de port (il s'agit du site américain).

Pour ce qui est du booster, celui-ci contiens 7 figurines assorties aléatoirement, dont une rare ou très rare.

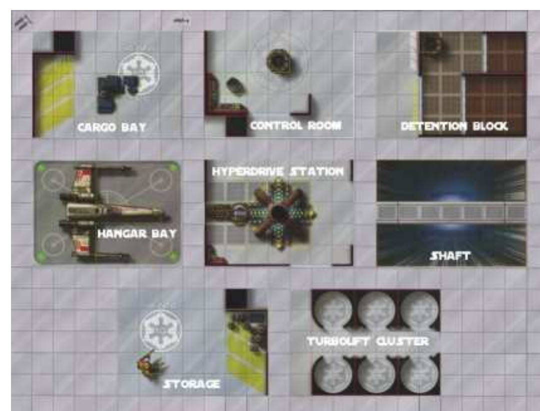


Et voici le contenu du starter :

- Un dé D20 (20 faces).
- Des jetons en carton pour comptabiliser les points de vie et les points de Force.
- La carte « Tractor Beam Reactor Coupling » représentant le réacteur de rayon tracteur de l'Etoile de la Mort de l'épisode IV (au verso une carte vierge).



- Huit tuiles de terrain pour customiser la carte précédente : Cargo Bay, Control Room, Detention Block, Hangar Bay, Hyperdrive Station, Shaft, Storage, Turbolift Cluster.



- Le livret des règles.
- Huit figurines assorties aléatoirement.
- Deux figurines rares et exclusives (seulement disponibles dans le starter) :

Luke Skywalker, Rebel (10/60)



Darth Vader, Dark Jedi, Imperial (21/60)



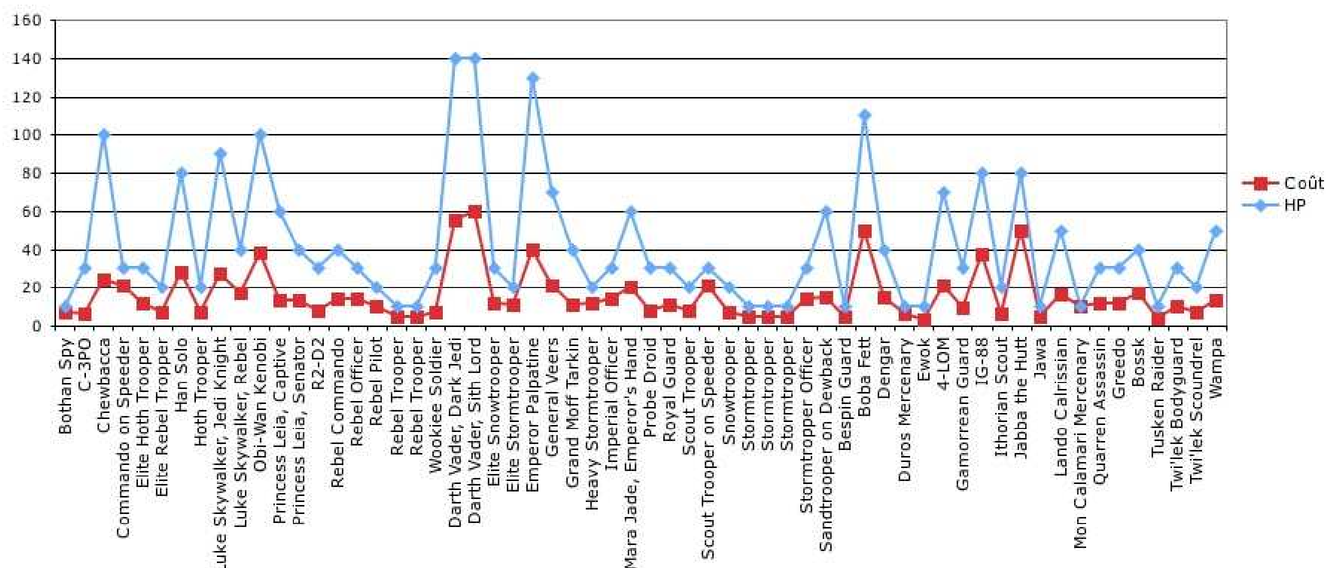
Statistiques de Rebel Storm

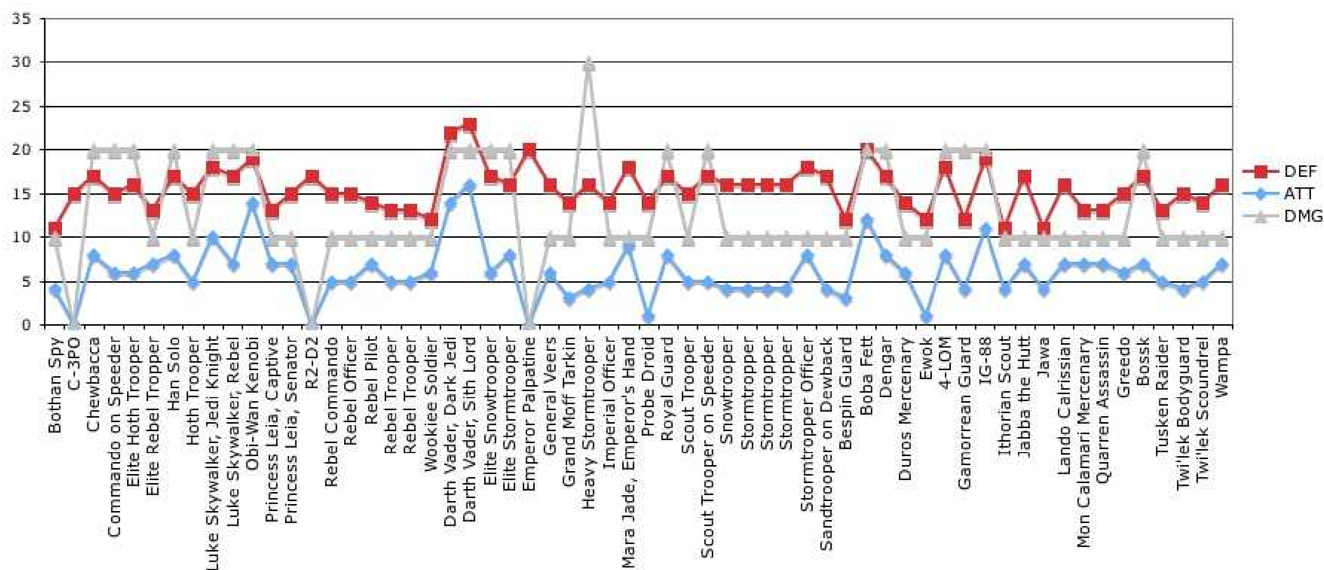
Allons dans le vif du sujet : les statistiques globales de la série. Concernant la distribution des figurines en fonction de leur rareté et de leur taille, voici ce que l'on trouve :

- 16 figurines communes (C) : 6 Rebels, 4 Imperial et 6 Fringe.
- 16 figurines peu communes (NC) : 4 Rebels, 7 Imperial, et 5 Fringe.
- 16 figurines rares (R) : 6 Rebels, 4 Imperial et 6 Fringe.
- 12 figurines très rares (VR) : 4 Rebels dont 1 figurine de taille moyenne, 5 Imperial dont 3 figurines moyennes et 3 Fringe dont 2 figurines de taille moyenne.

Soit 20 figurines pour chaque faction. Il s'agit d'une distribution parfaite du point de vue de l'équilibre des factions qui ne fut jamais reproduite par la suite !

Ci-dessous, deux graphiques qui résument les caractéristiques numériques de toutes les figurines.





Le premier graphique présente les points de vie (HP) de la figurine ainsi que son coût dans la formation de l'équipe. Outre le fait d'estimer d'un coup d'œil la relation HP/Coût, ce graphique permet aussi d'entrevoir les figurines clés de la série. Cinq figurines dépassent les 100 points de vie : Chewbacca, Obi-Wan Kenobi, les deux versions de Darth Vader, Emperor Palpatine et Boba Fett. Han Solo, Luke Skywalker (version Jedi Knight), 4-LOM, IG-88 et Jabba the Hutt font aussi partie du lot des figurines à fort HP. Dans le deuxième graphique, on peut constater que les onze figurines mentionnées précédemment possèdent un bonus de défense supérieur ou égal à 15 ainsi qu'un bonus d'attaque tout à fait respectable. Malgré des faibles caractéristiques numériques, d'autres figurines telles que R2-D2, C-3PO, General Veers, Grand Moff Tarkin, Imperial Officer, Probe Droid, Stormtrooper Officer et Lando Calrissian, sont aussi indispensables dans la création d'équipes performantes. Voyons donc un peu plus en détail les figurines.

À propos de la nomenclature

Afin d'optimiser la lecture de cet article, j'ai préféré noter les caractéristiques de chaque personnage comme suit :

Nom : **U** - V/X/+Y/+Z

U represente le coût de la figurine, V ses points de vie, X sa défense, +Y le bonus en attaque et +Z le dommage de base pouvant être produit. Si besoin, j'utilise l'acronyme SA (Special Abilities) pour les habilités spéciales, FP (Force Powers) pour les pouvoirs de la Force et CE (Commander Effect) pour les effets de commandant. Je ne m'attarderai pas sur la signification de chaque SA, FP ou CE mentionnée. Sur Internet, vous pouvez trouver des glossaires assez complets qui vous permettront de comprendre la signification de chaque mot clé. Ainsi sur le site officiel de Wizards of the Coast dédié à Star Wars Miniatures vous pouvez télécharger la dernière version des règles du jeu et le glossaire mis à jour. D'autre part, plusieurs sites francophones vous proposent la traduction des règles et des cartes. J'en retiens 2 à titre d'exemple :

- http://khryssun.free.fr/starwars-miniatures
- http://swminiature.free.fr

Les figurines rebelles

Bothan Spy : **7** – 10/11/+4/+10
SA : Grenades 10

L'unique atout de cette figurine est sa capacité Grenades. Parmi toutes les figurines du jeu ayant cette capacité, le Bothan Spy est la deuxième la moins chère. La moins chère est le Varactyl Wrangler (CotF), mais elle ne peut pas faire de feu combiné (elle a Melee Attack). Même alliée à Xizor, cette figurine a un intérêt relativement limité sachant que, pour le double de points, on peut avoir un Rebel Commando avec 4 fois plus de points de vie et avec des bonus de défense et d'attaque améliorés (de plus le Rebel Commando a Stealth).

C-3P0 : **6** – 30/15/+0/+0
SA : Unique, Droid, Draw Fire

Voici la figurine la moins chère parmi le lot des figurines R et VR. Et pour cause : malgré la capacité Draw Fire (utile contre Accurate Shot), des faibles points de vie ainsi qu'une faible défense obligent à l'utilisation de renforts : soit une figurine pouvant réparer les dégats (BoShek de BH semble idéale car il a Stealth), soit une figurine avec Bodyguard. Qui dit Bodyguard, dit Chewbacca Rebel Hero (UH). En effet, ce Chewie alié à C-3PO semble un bon compromis et reste un couple d'actualité malgré les figurines hybrides Chewbacca & C-3PO (BH) et R2-D2 & C-3P0 (AE).

Chewbacca : **24** – 100/17/+8/+20
SA : Unique, Cleave, Momentum

Ici on commence à toucher aux poids moyennement lourds. En effet, pour seulement 24 points, vous disposez d'une bête qui avec la capacité Cleave utilisée au bon moment, peut dévaster des hordes de stormtroopers. Momentum est aussi une capacité clé quand il s'agit de bloquer et rendre inutile des pouvoirs de la Force comme le Force Lightning de Palpatine. Cette version de Chewie n'est pas la meilleure, elle est un peu démodée et dépassée par les autres versions (notamment par Chewbacca Rebel Hero de UH et par Chewbacca & C-3PO de BH), mais elle est quand même tout à fait respectable vu son prix.

Commando on Speeder Bike : **21** – 30/15/+6/+20
SA : Flight, Accelerate, Strafe Attack

Avouons-le, cette figurine frappe à l'œil. Elle est bien faite et la cape du commando s'envolant lui donne une bonne dynamique. Elle est aussi indispensable pour un scénario sur Endor digne de ce nom. Malheureusement, 30 points de vie semblent insuffisants si l'on veut franchir la ligne enemie en faisant usage du Accelerate ou du Strafe Attack sur un ensemble de tireurs. Néanmoins, Strafe Attack est idéal contre une horde de figurines avec Melee Attack.

Elite Hoth Trooper : **12** – 30/16/+6/+20

Cette figurine est un peu trop chère à mon goût. En effet, si l'on veut une bonne troupe de soldats d'élite (5 ou 6 exemplaires), on dépasse vite les 50 points ce qui pénalise les parties à 100 et 150 points. À noter qu'elle n'a qu'un point de bonus d'attaque de plus que le Trooper normal, et pourtant elle coûte 5 points de plus (oui, d'accord, elle fait 20 de dommage, mais quand même). Question : Pourquoi 1 point de défense en moins par rapport à son homologue impérial ?

Elite Rebel Trooper : **7** – 20/13/+7/+10

Bon, cette figurine n'a rien d' « Elite » à mon humble avis. Avec un peu de chance, vous arriverez à faire un tir avant qu'elle ne soit rayée de vos rangs. Il suffit de regarder son homologue impérial, le Elite Stormtrooper, pour s'apercevoir que les caractéristiques du Elite Rebel Trooper sont plutôt légères.

Han Solo : **28** – 80/17/+8/+20
SA : Unique, Accurate Shot, Cunning Attack
FP : Force Points 1

Depuis la sortie de la série Alliance & Empire, avec trois nouvelles figurines de Han Solo (sans compter Han Solo Rebel Hero d'Universe et les 2 autres de Force Unleashed), cette version de Han Solo a pris un petit coup de vieux. Pour un point de moins, vous avez Han Solo on Tauntaun (AE) avec quasiment les mêmes caractéristiques d'attaque, défense et dommage, mais en plus avec 10 points de vie supplémentaires et trois capacités supplémentaires.

Hoth Trooper : **7** – 20/15/+5/+10

Cette figurine est aussi médiocre que le Elite Rebel Trooper. Pour les scénarios et les dioramas, elle est indispensable, mais vis-à-vis du jeu vous saurez surement mieux utiliser 7 points (même 2 Ewoks feraient l'affaire !).

Luke Skywalker, Jedi Knight :
27 – 90/18/+10/+20
SA : Unique, Melee Attack, Double Attack
FP : Force Points 3, Force Leap, Lightsaber Sweep

Dans les rangs de rebelles, vous disposez de deux figurines fortes : Obi Wan Kenobi et celle-ci. D'ailleurs, ces deux figurines vont très bien ensemble (avec Luke profitant des points de Force d'Obi Wan). Les pouvoirs de la force de Luke sont plus qu'acceptables : Force Leap vous permettra d'éloigner de fortes figurines à triple attaque et Lightsaber Sweep est une excellente alternative à la double attaque. Le tout pour seulement 27 points ! À ce prix, vous ne trouverez pas d'autres versions de Luke aussi offensives et avec une endurance respectable. En effet, Luke Skywalker of Dagobah (BH), coûte seulement 1 point de plus, mais perd 1 point de bonus de défense et d'attaque et 30 points de vie par rapport à cette version ; tandis que Luke Skywalker Young Jedi (CotF) est une figurine clairement plus défensive.

Luke Skywalker, Rebel : **17** – 40/17/+7/+20
SA : Unique, Impulsive Shot
FP : Force points 2

Je n'ai jamais eu l'ocassion de jouer ce Luke et pour cause ! Pour un point de moins vous pouvez avoir Luke Skywalker on Tauntaun de la série Universe avec plus de mobilité (Speed 8), 20 points de vie en plus et, surtout, Use the Force. Si vous tenez quand même à utiliser ce Luke, sachez que la capacité Impulsive Shot s'avère efficace lorsque votre équipe est composée de plusieures figurines uniques pas chères.

Obi-Wan Kenobi : **38** – 100/19/+14/+20
SA : Unique, Melee Attack, Double Attack
FP : Force Points 5, Lightsaber Sweep,
Force Spirit 8, Force Heal 20

La plus chère des figurines de la faction rebelle de ce set. Si, en tant que rebelle, vous voulez avoir une chance de gagner une partie contre un des deux Darth Vader de la série, cette figurine est indispensable. En couple avec Luke Skywalker, elle peut infliger assez de dommages sur Vader et passer le relais à Luke pour qu'il finisse le travail. D'autres candidats potentiels à jouer avec Obi-Wan sont bien évidemment Luke Skywalker on Tauntaun (UH), Luke Skywalker Champion of the Force (AE) et Aurra Sing (CS). Tous les trois pouvant bénéficier des points de force post mortem d'Obi-Wan. Lui et un des trois candidats mentionnés, épaulés par Yoda of Dagobah vous donneront un trio en bonne synergie et défensif (grâce aux pouvoirs de Yoda).

Princess Leia, Captive : **13** – 60/13/+7/+10
SA : Melee Attack
FP : Force Points 2

Que celui qui a joué au moins une fois avec cette figurine jette la pierre en premier. Sans blague, elle est sexy, mais elle ne sert à rien si ce n'est à faire joli sur la barge Desert Skiff (BH) dans nos vitrines. Pour le même prix (ou presque), vous pouvez avoir une bien meilleure Leia : Princess Leia Senator (RS) ou Princess Leia Rebel Hero (U).

Princess Leia, Senator : **13** – 40/15/+7/+10
SA : Unique
FP : Force Points 1
CE : Each follower that ends its move within 6

squares of this character can move 2 extra squares at the end of its turn.

Voici la princesse à la « petite » attaque mobile. Bien que plus faible en points de vie que la Leia sexy, celle-ci est largement plus utile en donnant à votre équipe un bonus en déplacement (pratique pour se cacher derrière les portes et derrière les murs). À noter néanmoins : que pour un point de plus vous pouvez disposer de Leia Rebel Hero (U) avec 60 points de vie, un point de bonus supplémentaire en attaque et un CE similaire (mais moins souple car il est seulement valable si vous arrivez à détruire une figurine ennemie).

R2-D2 : **8** – 30/17/+0/+0
SA : Unique, Droid, Override, Repair 10

Le jour où je suis tombé sur cette mini-miniature, je me suis dit : « Pfff, je fais quoi maintenant avec ce petit bout ? ». Il est vrai que sa petite taille est trompeuse et l'on s'attend à une petite figurine de plus pour nos scénarios ; mais dès que l'on tombe sur le mot Override de sa carte, alors là, je dis : « Respect ». En effet, fermer et ouvrir les portes à volonté est une capacité que peut faire basculer un match en votre faveur. À la sortie de cette série, cette capacité était synonyme de victoire : après avoir tué quelques ennemis, je dispose mes figurines dans une pièce stratégiquement placée sur la carte, j'ouvre et je referme la porte au bon moment (pour tirer sur ceux qui oseraient pénétrer dans « ma » chambre) et j'attends tranquillement la fin du temps réglementaire. Ceci a conduit WOTC à modifier les règles du jeu, notamment les conditions de victoire, avec l'introduction du gambit (4 mars 2005). Et encore, il a été nécessaire de sortir des usines le petit nain rouge casse-portes (l'Ugnaught Demoliotinist de CotF) pour vraiement contrer l'Override. Et dire qu'une petite figurine de 8 points a bousculé le jeu ! Ce R2-D2 est clairement sous-évalué (mais pas autant que la version R2-D2 Astromech Droid de RotS qui pour 9 points peut en plus voler, prendre un passager et attaquer les droides !!). Quoi qu'il en soit, ce R2-D2 n'a pas perdu de son actualité, malgré la figurine hybride C-3PO & R2-D2 (AE).

Rebel Commando : **14** – 40/15/+5/+10
SA : Stealth, Grenades 10

Celui-là est le meilleur soldat des rebelles que vous trouverez dans Rebel Storm. Avec Stealth et un bon placement (à plus de 6 cases de vos adversaires), seulement les tireurs avec Accurate Shot pourront vous atteindre. À l'époque, seulement Boba Fett (RS), Han Solo et l'effet de commandant du General Veers étaient dangereux pour une équipe basée sur ces commandos. Au fil du temps, le nombre de figurines ayant Accurate Shot ou pouvant donner cette capacité a notoirement augmenté (j'en compte 28). Ceci avait fini à nous décourager et renvoyer nos commandos au placard. Aujourd'hui, grâce au Rebel Commando Strike Leader (AE), nos Rebel Commando sont pratiquement intouchables avec le « super Stealth ». Ils pourrraient aussi gagner Accurate Shot grâce au prince Xizor (U) ; néanmoins la présence simultanée de Xizor et du Rebel Commando Strike Leader est redondante vis-à-vis de l'effet de commandement sur la capcité Grenades 10 des Rebel Commando. Par contre, si votre armée est axée sur une troupe de grenadiers, la présence du prince serait plus justifiée. Bien que l'attaque des commandos soit basée sur le lancement des grenades, un petit bonus en attaque venant d'un officier est aussi bienvenu.

Rebel Officer : **13** – 30/15/+5/+10
CE : Non-unique followers within 6 squares of this character gain +2 Attack.

Une autre figurine qui n'a pas du tout viellie. En fait, à ce jour il n'y a aucune autre figurine rebelle non unique, capable de donner un bonus en attaque aux tireurs. De plus ce CE n'a pas de limite sur le déplacement de la figurine, comme c'est le cas du CE du Stormtrooper Officer (RS) ou celui du Clone Trooper Commander (CS et RotS).

Rebel Pilot : 10 – 20/14/+7/+10
SA : Grenades 10

Ça ne fait pas longtemps que j'ai commencé à jouer et collectionner les minis de SWM (mes débuts remontent à avril 2006) ; mais j'ai rarement vu cette figurine sur le plateau du jeu (soit en tornoi, soit sur Vassal, soit pour du fun). Pourtant, ce pilote est bien : un peu fragile en défense, mais avec un bonus d'attaque interesant (le mellieur parmi les soldats rebelles). De plus, ils peuvent gagner Evade grâce à Wedge Antilles (U), et Grenades 10 peut être renforcé par le prince Xizor (U).

Rebel Trooper : **5** – 10/13/+5/+10

Pour 5 points, vous ne trouverez pas mieux que ce soldat. Dans la faction rebelle, seul le Bith Rebel (U) est disponible pour ce coût, mais avec 2 points en moins dans son bonus de défense (oui, certes, il a Micro-Vision mais c'est une capacité ridicule pour une figurine à 10 points de vie : au mieux vous arriverez à shooter une fois avec le bonus de Micro-Vision avant d'être tué). Dans la faction Fringe, vous trouverez d'autres figurines à 5 points, avec au mieux 1 point de défense supplémentaire, mais aucun tireur avec +5 en attaque (le minimum admisible si vous voulez réussir une attaque).

Wookiee Soldier : **7** – 30/12/+6/+10
SA : Cleave, Melee Attack

Si vous aviez rangé tous ces wookies de votre collection dans une boîte à chaussures, il vaudrait mieux que vous vous rappeliez du CE du Ithorian Commander (AE). Alors ces wookies attaqueront à +10 pour 20 points de dommage, ce qui augmente remarquablement vos chances de détruire une pièce adversaire et de pouvoir appliquer Cleave. À noter cependant, qu'avec seulement 12 points de defense et 30 points de vie, ils restent très fragiles.

Dans le prochain numéro, vous trouverez la deuxième et dernière partie de cet article, avec l'analyse des figurines de l'empire et de la fringe ; ainsi qu'un aperçu des produits annexes liés à Rebel Storm (promos, posters, etc).



Dark ? Light ?
Stealth, Accurate…
Reinforcements !
Lobot… R2-D2 ?

Mais… Décide-toi une fois pour toutes !!!

Construire son équipe… Quelques règles de base

par **Denis Havart**

Quel que soit le format que vous opterez (100, 150 ou 200 points), plusieurs règles sont à observer pour assurer la victoire de votre équipe.

Dark vs Light

Le jeu comprend plus de 400 figurines et un nombre important de capacités, le choix n'est pas simple et il est difficile de tout retenir. Globalement, le jeu est bien équilibré. Dans un premier temps, choisissez de quel côté de la Force



vous désirez influencer l'univers de Star Wars, soit pour des raisons d'affinités ou après une analyse des possibilités de jeu offerte par l'un des 2 camps. Puis choisissez sur quelle époque, vous désirez vous lancer dans le jeu. Quel que soit votre choix de faction, les Fringe pourront venir compléter votre équipe pour combler certaines faiblesses.

Figurines offensives



L'objectif de Star Wars Miniatures est d'éliminer l'équipe adversaire. Pour cela, il est nécessaire d'avoir des figurines offensives. Idéalement, profitez de vos deux activations pour réussir à éliminer une, voir deux figurines adverses, et de préférence non-activées ce qui vous permettra de prendre rapidement l'avantage sur la partie.

Commandeurs



Bon nombre des effets de commandement (CE) sont intéressants et offrent de nouvelles capacités à vos figurines. Néanmoins pensez à ajouter des *followers* (en anglais : suiveurs, alliés, subordonnés) pour rentabiliser le CE sans pour autant être complètement dépendant du commandeur pour éviter la perte de la partie lors de l'élimination de celui-ci.

Temporisation

La plupart des équipes sont constituées de 8 à 12 figurines. S'en tenir à ce nombre permet d'avoir autant d'activations que l'adversaire, néanmoins prévoir des figurines supplémentaires (de 3 ou 4 points) vous permet de temporiser et d'observer la stratégie de déplacement de votre adversaire afin de pouvoir vous positionner au mieux pour l'attaquer.

Le renforcement



La capacité *Reinforcement* permet d'ajouter gratuitement des figurines dans votre équipe selon un quota de points. Ceci se révèle pratique lorsque vous avez besoin de *followers* sans prendre de risque de les exposer car leur élimination n'apporte pas de points à l'adversaire. Les figurines ayant la capacité *Bodyguard* sont aussi intéressantes à ajouter par le biais du *Reinforcement* car elles permettent de protéger gratuitement vos figurines stratégiques des attaques critiques. Evitez toutefois d'exposer les figurines avec la capacité *Reinforcement* car elles sont souvent coûteuses.

Réduction des coûts



La capacité *Rapport* est intéressante car elle permet de réduire les coûts des figurines et ainsi d'introduire plus de figurines dans votre équipe et de concéder moins de points à votre adversaire en cas d'élimination de la figurine.

Gérer les portes



La meilleure capacité pour gérer les portes est *Override* car elle permet d'ouvrir ou fermer une porte à distance. L'ouverture à distance permet à vos tireurs de se positionner au mieux pour tirer et se protéger, alors que la fermeture à distance permet d'isoler une figurine adverse en la privant des effets de commandement et du soutien des autres figurines de son équipe. Les autres capacités pour gérer les portes sont *Door Gimmick* et *Satchel Charge* (la porte reste ouverte pour le reste de la partie).



Annuler les effets de commandement



La capacité *Disruptive* devient essentielle si vous voulez annuler les effets de commandement de votre adversaire. Celle-ci devrait vous sortir de bien des mauvais pas et est presque essentielle dans une équipe !

Melee attack vs non-melee attack

Nous abordons un point important dans la construction de l'équipe, le choix de la portée des attaques.



Les *non-melee attack* permettent d'attaquer quelle que soit la distance, à condition de respecter les règles de cibles légales, ce qui permet d'être offensif dès le premier tour.



Pour les *melee attack*, les premiers dégâts ne pourront être infligés qu'au troisième tour, les figurines devant souvent parcourir plus de la moitié du plateau de jeu avant d'être au contact. Les figurines avec *melee* ont souvent de meilleures statistiques et compensent avec des capacités intéressantes. N'hésitez pas à aller au contact avec vos figurines *melee*, n'attendez pas que l'adversaire s'approche, qui voudrait se jeter dans la gueule du loup ?



La capacité *Stealth* permet d'approcher les figurines sans prendre de risque puisque l'adversaire devra être à 6 cases pour pouvoir les attaquer. Néanmoins, n'exposez pas inutilement vos figurines.
Que vous optiez pour des figurines *melee* ou *non-melee*, faites-le pour l'ensemble de l'équipe, ceci évitera un éparpillement inutile de votre équipe et permettra à l'ensemble de l'équipe de bénéficier des CE.

Résumé

Il est important avant tout de choisir une thématique dans la construction de l'équipe, il est difficile d'être polyvalent, pensez à choisir de bonnes figurines offensives avec un rapport coût/dégât intéressant et prévoyez un peu de *métagame* (gestion des portes, effets de commandant, …).

Il vaut mieux se spécialiser et faire une chose bien plutôt que vouloir faire de tout sans être efficace.

Un dernier conseil, ne cherchez pas à reproduire les teams présentées sur le net, soyez imaginatif ! Vous apprendrez plus en construisant par vous-même et en optimisant vos figurines plutôt qu'en cherchant à deviner la synergie d'une équipe d'un autre joueur. A Chacun sa logique !

QUAND R2-D2 S'EN MÊLE

(Quand R2-D2 s'en mêle)

UN SCÉNARIO SWM CRÉE PAR RAPHAEL DA SILVA GOMES (RAF Park)

Dans une base tenue secrète, les impériaux ont développé un nouveau système d'armement qui permettra de mettre fin à la Rébellion. Afin de contrecarrer leurs projets, les rebelles décident d'envoyer une escouade afin de récupérer les données et détruire l'ordinateur central de la base.

Pour ce faire, un petit groupe s'est posé sur la planète et après avoir observé la base, il a fini par trouver une faille dans leur blocus. La destruction d'un mur permet de pénétrer dans la base à un endroit assez proche de l'ordinateur central et ainsi de contribuer à la réussite de la mission.

Pour ce scénario, vous pouvez utiliser les figurines de Star Wars Miniatures du set *Rebels and Imperials* et la carte « Invisible Hand » du starter set.

Mise en place des rebelles

L'équipe des rebelles est constituée de personnages de la faction « Rebel » pour un total de 127 points comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre équipe. On autorise uniquement les personnages de la faction « Rebel » et elle ne doit contenir que deux uniques : R2-D2 et Luke Skywalker of Dagobah, et ce pour un total de 36 points.

14	R2-D2	1	8
9	Rebel Pilot	1	10
7	Rebel Captain	1	21
2	Rebel Elite Trooper	5	60
4	Luke Skywalker of Dagobah (r)	1	28
	Total		127

Cette équipe se place dans le Secteur A (voir page suivante).

Mise en place des impériaux

L'équipe des impériaux est constituée de personnages de la faction « Imperial » pour un total de 100 points comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre équipe. On autorise uniquement les personnages de la faction « Imperial » et elle ne doit contenir aucun unique.

18	Imperial Officer	1	14
13	Elite Snowtrooper	2	24
17	Heavy stormtrooper	1	12
22	Stormtrooper	10	50
	Total		100

Cette équipe se place dans le Secteur B (voir page suivante).

Conditions de victoire

Rebelles :

L'équipe remporte le scénario en amenant R2-D2 au point C, il doit y rester deux tours complets, le temps pour lui de récupérer les données et d'y insérer un virus puis vous devez l'escorter jusqu'au secteur A. Si R2-D2 est détruit lors de la partie, vous avez perdu le scénario.

Impériaux :

L'équipe remporte le scénario en détruisant R2-D2 ou en éliminant tous les rebelles. Si R2-D2 s'enfuit

par le secteur A après avoir récupéré les données et inséré le virus vous avez perdu le scénario.

Règles spéciales du scénario

1) Comme l'entrée dans la base se fait en détruisant un mur, les deux camps sont en alerte donc lors du 1er tour le jet d'initiative se fait normalement.

2) Lors du jet de l'initiative, si celui qui la remporte fait un chiffre pair il obtient des renforts comme indiqué ci-dessous :

   - Pour les Rebel : 1 Rebel Elite Trooper.
   - Pour les Impériaux : 2 Stormtroopers.

   Si le joueur fait un chiffre impair aucun bonus n'est accordé.

3) Lors du jet de l'initiative, si celui qui la remporte fait un 20 au dé, les renforts obtenus sont doublés.

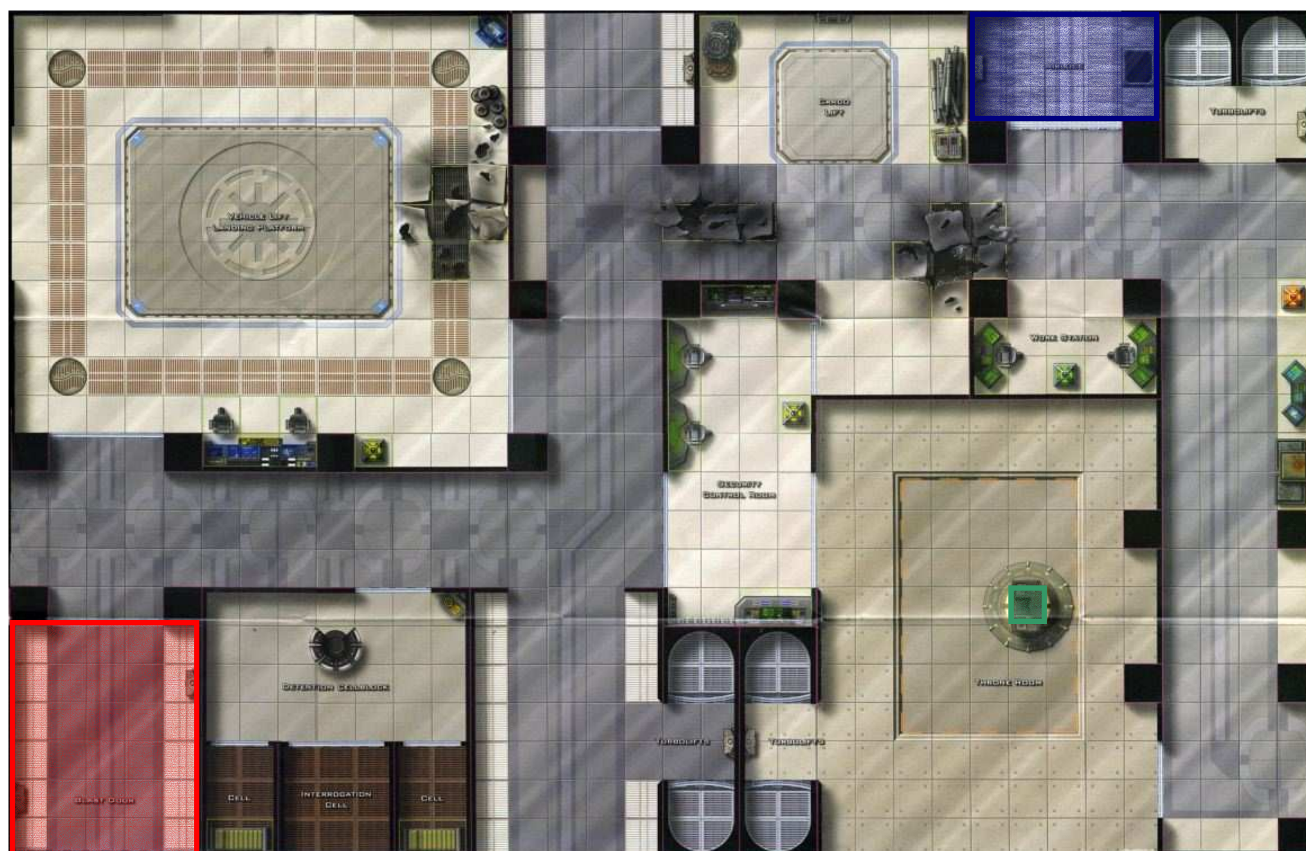
4) La capacité Override de R2-D2 fonctionne normalement même lorsqu'il est en phase de récupération des données/insertion du virus au point C.

5) Si R2-D2 bouge du secteur C avant la fin des deux tours, il devra recommencer l'opération entièrement, c'est-à-dire qu'il devra se remettre sur le secteur C et y rester pendant deux tours complets.

6) Aucun personnage ne doit stationner sur la zone C hormis R2-D2.

7) Si R2-D2 a accompli sa mission avec le serveur central, entre la fin de la phase de récupération des données/insertion du virus et le début du prochain round, les rebelles reçoivent comme renfort Luke of Dagobah qui arrive dans le turbolift de la salle du trône.

8) R2-D2 donne la capacité Bodyguard aux rebelles non uniques adjacents à lui afin de le protéger.



Rouge : Zone A (Rebel)
Bleue : Zone B (Imperial)
Vert : Zone C (Serveur central)

STAR WARS COMMUNAUTE FRANCOPHONE MINIATURES

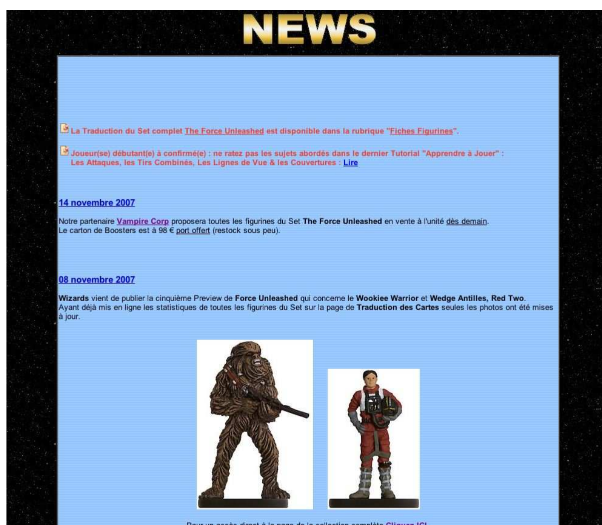
PAR CHRISTIAN BOGEY

Présentation

Ce site est dédié à tout ce qui se rapporte de près ou de loin à Star Wars Miniatures. Comme on peut s'en douter de par son nom, il est avant tout destiné à la communauté Francophone qui, je l'espère, sera de plus en plus importante à l'avenir.

Ainsi, le site propose :

- Des informations régulières sur les futurs produits,



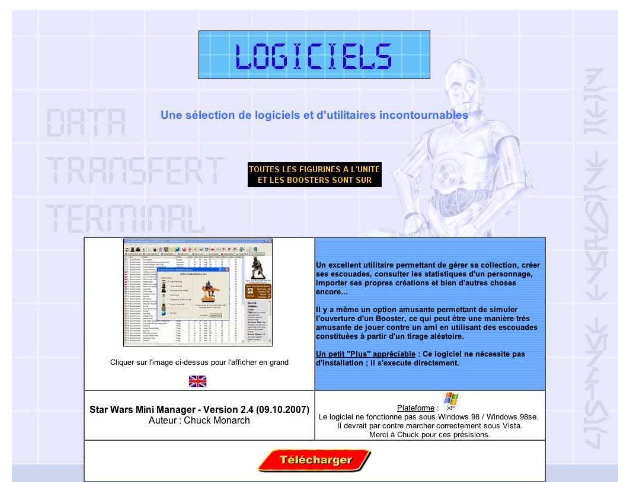
- La présentation de Star Wars Miniatures pour ceux qui le découvrent à peine ou qui veulent en savoir davantage,



- Un ensemble de dossiers relatifs à l'apprentissage et à la pratique du jeu avec notamment la traduction en Français de toutes les cartes des figurines de toutes les collections parues à ce jour,

FIGURINE	STATISTIQUES
01 - Darth Revan Très Rare	Coût : 88 Points de vie : 140 — Défense : 21 Attaque : +16 — Dommages : 20 **Capacités Spéciales (Special Abilities)** Unique (Unique) Melee Attack (Attaque au Corps à Corps) : Ne peut attaquer que des ennemis adjacents. Triple Attack (Attaque Triple) : Pendant son tour, ce personnage peut effectuer 2 attaques supplémentaires au lieu de se déplacer. Dark Armor (Armure Sombre) : Chaque fois que ce personnage subit des Dégâts, il réduit les Dégâts reçus de 10 avec une sauvegarde de 11. Les attaques portées avec des Sabres Laser ignorent cette capacité spéciale. Lightsaber Duelist (Duelliste au Sabre Laser) : Bénéficie de +4 en Défense lorsqu'il est attaqué par un personnage adjacent possédant un niveau de Force. Master Tactitian (Maître Tacticien) : Vous choisissez automatiquement qui commence à jouer en premier sauf si vous obtenez 1 au lancé de dé. **Pouvoirs de la Force (Force Powers)** Force 2 Force Renewal 1 (Renouvellement de la Force 1) : Ce personnage obtient 1 point de Force chaque fois qu'il est activé. Force Corruption (Corruption par la Force) : Force 2, remplace les attaques : portée 6, ne concerne que les personnages Non-Droïdes, 20 de Dégâts, et la cible est corrompue. Chaque fois que le personnage corrompu est activé, il doit tenter d'effectuer une Sauvegarde de 11. En cas d'echec de la sauvegarde, ce personnage subit 20 de Dégâts. En cas de réussite, ce personnage n'est plus considéré comme corrompu. Force Storm 2 (Tempête de la Force 2) : Force 2, rempace les attaques : 20 de Dégâts à tous les personnages adjacents. Lightsaber Block (Blocage au Sabre) : Force 1 : Quand il est touché par une attaque au corps à corps, ce personnage ne subit aucun Dégâts avec une Sauvegarde de 11. **Effets de Commandement (Commander Effect)** Les Droïdes sont soumis à ces effets : les acolytes Non-Uniques dans les 6 cases obtiennent +4 en Attaque. Une fois par tour de jeu (Round), après que l'initiative ait été déterminée, un allié peut se déplacer immédiatement en fonction de sa vitesse avant qu'aucun autre personnage ne soit activé.

- Une rubrique « Téléchargements » propose également une grande sélection des meilleures cartes, tuiles, utilitaires, traductions ou autres documents permettant de faciliter et d'élargir l'accès au jeu.



Certes, le jeu en lui-même est largement abordé à travers de nombreux dossiers, fiches pratiques, traductions de règles ou tutoriaux. Toutefois, je n'ai pas voulu m'en tenir là. Je me suis par ailleurs intéressé à la pratique du jeu sous VASSAL : outil logiciel pour ceux désireux, par choix ou par

manque de partenaires, de jouer via Internet. J'ai également abordé des sujets de toute autre nature mais tout aussi passionnants et admirables. À titre d'exemple, les réalisations remarquables effectuées par des fans dans le domaine des conversions de figurines ou les dioramas pour jeux en 3D.

Encore beaucoup de choses restent à faire et de nouveaux domaines effleurés pour l'instant demandent à êtres approfondis. De même, des projets dont je vous réserve la surprise feront leur apparition dans les mois à venir.

Petit historique

Le projet de site est né en octobre 2005 soit 2 mois après avoir fait la découverte et l'acquisition de mon premier starter ainsi que de quelques boosters de Revenge of the Sith. Dans sa première mouture, on ne peut pas réellement parler de site puisqu'il n'était constitué que d'une rubrique de deux pages greffées sur mon site principal. La première présentait brièvement ce qu'est SW Miniatures et la seconde était destinée aux échanges/ventes des quelques figurines que j'avais en double. À l'époque j'avais déjà noté le manque de sites Web en Français dédiés au jeu. Ce problème avait également été soulevé par quelques proches potentiellement intéressés, mais freinés dans leur élan par le manque d'informations dans la langue de Molière.

Passionné par Star Wars depuis la première sortie de l'épisode V, je n'ai malheureusement découvert l'épisode IV que des années plus tard. Intéressé depuis toujours par les figurines, les wargames et les jeux de rôles, je ne pouvais rater l'occasion de partager ma passion. Qui plus est, de nombreuses personnes n'attendaient que ça : faire sauter le barrage de la langue pour franchir le pas.

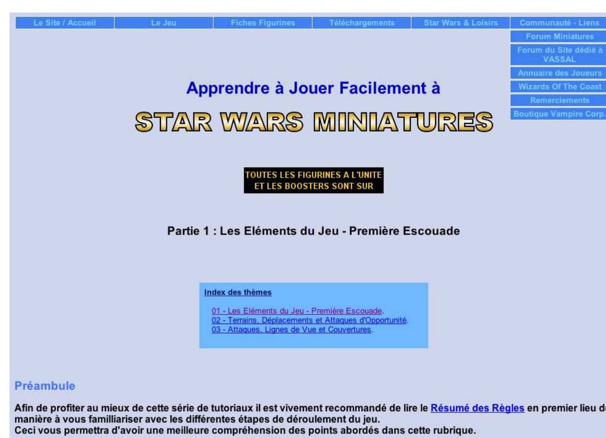
Stand-by de quelques mois par manque de disponibilité.

Puis je suis tombé sur le forum dédié aux jeux de figurines miniatures que nous connaissons tous (http://minis.aceboard.fr). À cette époque, j'envisageais alors la création d'un site utile pour tous les fans de SW Miniatures ne pratiquant pas l'Anglais.

C'est le moment où émergeait l'idée chez des forumeurs de la création d'un site pour le forum. Le concept était surtout axé sur la réalisation de fiches relatives au jeu et plus particulièrement sur des personnages présents dans celui-ci. C'est ainsi que j'ai proposé ma contribution et réalisé quelques fiches dédiées à des figurines (celles-ci sont toujours disponibles sur mon site actuel).

Rapidement j'ai pris conscience que cette orientation, bien qu'intéressante, ne me satisfaisait pas. Elle me semblait éloignée de ce que pouvaient rechercher les personnes essentiellement intéressées par Star Wars Miniatures : plus d'informations pratiques et spécifiques au jeu et aux collections. J'ai donc arrêté ma participation à ce projet afin de réaliser mon propre site dans une toute autre optique.

Ainsi les choses ont pris forme naturellement, ce qui m'a conduit à l'élaboration du site actuel. Il correspond en fait au site que j'aurais aimé trouver lorsque j'étais en quête d'informations. J'espère que ce sera le cas pour tous ceux qui sont dans ce cas aujourd'hui.



Le site vu d'un peu plus près

Le design se veut volontairement « ludique », dans le sens où j'ai voulu dès le départ éviter ce caractère aseptisé et presque « administratif » que l'on retrouve un peu trop à mon goût sur une majorité de sites web de tous bords : petits caractères, mise en page identique, etc...

Pour moi Star Wars est avant tout synonyme d'amusement, d'imagination et de bonne humeur. J'ai donc utilisé des couleurs vives, une fonte volontairement assez grosse (je pense à nos amis malvoyants) et une navigation intuitive par menus. J'ai préféré accentuer le côté un peu « amateur » qui, je l'espère, ne rebute pas trop mes visiteurs (d'ailleurs certains adorent) . Ce « style » est en fait pour moi un clin d'œil à une paire de contrebandiers bien connus et adeptes du bricolage de leur vaisseau.

Quant au contenu, sans reprendre en détail ce qui a été énoncé dans la présentation, je dirais que le plus apprécié par les visiteurs, c'est avant tout ce qui a trait aux informations relatives à la pratique

du jeu en lui-même. Pour cela, je me réfère aux pages les plus consultées ainsi qu'aux remarques que j'ai pu recevoir.

Le nombre de consultations globales est assez modeste pour un petit site spécialisé comme le mien. Il doit avoisiner les 200 à 300 pages par jour en période calme (c.a.d. hors périodes concernant les previews où les chiffres ont alors tendance à s'affoler).

Les pages les plus consultées concernent les traductions des cartes de statistiques des figurines qui sont classées par collection. À ce sujet, je suis surpris par le nombre de visites relatives au Set Bounty Hunters qui est presque 4 fois plus élevé que les autres (avec plus de 5000 consultations)... la plus mauvaise note revenant dans ce domaine à Clone Strike, mais de quelques visites seulement.



Toutefois je dois dire que dans l'ensemble le nombre de visites de chaque rubrique est assez homogène mis à part certaines sections très spécifiques. Celles-ci sont encore jeunes, mais elles offrent des informations très pratiques (qui ne sont pas recherchées par la majorité des joueurs, d'où le faible nombre de visiteurs).



Les collectionneurs ne sont quant à eux pas oubliés. L'organisation de certaines sections a été réalisée de manière à leur apporter des informations utiles même si elles traitent du jeu en parallèle. En fait, chaque fois que le sujet s'y prête, je tente de l'aborder de manière à ce que joueurs et collectionneurs y trouvent leur compte.

Une de mes plus grandes satisfactions est d'avoir constaté que la page de présentation du jeu a été fréquentée au-delà de mes espérances. Avec plus de 2500 consultations, j'espère avoir apporté des informations constructives et satisfait les curieux qui avaient du mal à cerner le produit. Ils ont ainsi pu découvrir l'ensemble du jeu dans toute sa splendeur et tout son potentiel.

Comme je l'ai mentionné dans le dossier en question : l'utilisation des figurines de cette merveilleuse collection n'est limitée que par notre seule imagination. À nous de libérer nos esprits pour enrichir davantage notre univers ludique.

Bienvenue à vous sur mon site !

CONCOURS DIORAMAS/CONVERSIONS

© Makistador
http://www.hunterfox.com





Diorama : Battle on Endor
crée par Makistador
http://www.hunterfox.com

Règlement

Conditions générales

0. Toute personne physique peut participer à ce concours. Néanmoins, le jury se réserve le droit de refuser une inscription si la personne en question ne fournit pas des références vérifiables (participation à d'autres concours, appartenance à des forums, clubs, associations ou communautés spécialisées dans la conversion, modélisme, etc.) permettant de confirmer la propriété intellectuelle de l'œuvre proposée.

1. Ce concours se déroulerait en trois étapes :

- Préinscription : Vous pouvez vous préinscrire dés maintenant (voir points 5 et 6).
- Inscription définitive : Date limite d'inscription : 1er mars 2008. Voir conditions en points 7 à 10.
- Votes du jury : Voir points 11 à 13.

2. Deux catégories sont proposées pour ce concours :

- ***Conversions*** :

2.1. La conversion doit être axée sur un personnage de l'univers (étendu ou pas) de Star Wars et qui n'a pas encore fait l'objet d'une figurine éditée par Wizards of the Coast.

2.2. La conversion doit être faite à partir d'une ou plusieurs figurines du jeu Star Wars Miniatures. Le jury se réserve le droit de refuser une conversion d'origine douteuse ou n'ayant pas des éléments justificatifs suffisants (voir points 7 à 10).

2.3. La conversion doit appartenir à une des thématiques suivantes :

- Conversion d'un personnage inédit de Star Wars présent dans les films,
- Conversion d'un personnage inédit de Star Wars Miniatures présent dans l'univers étendu,
- Conversion d'un personnage présent dans le comic Legacy.

- ***Dioramas*** :

2.4. Sans contraintes particulières si ce n'est qu'il doit être montée à partir de figurines du jeu Star Wars Miniatures. Les conversions conformes aux points 2.1 à 2.3 son naturellement acceptées.

2.5. Le diorama doit appartenir à une des thématiques suivantes :

- Diorama représentant une bataille des films Star Wars,
- Diorama représentant une scène des films Star Wars,
- Diorama concernant l'univers étendu.

3. Chaque participant a le droit de participer avec multiples propositions aux dioramas et/ou aux conversions (privilégiez néanmoins la qualité à la quantité).

A propos de la Participation aux Frais (PAF)

4. Aucune PAF ne sera demandée pour participer à ce concours.

A propos de la préinscription

5. Pour vous préinscrire il vous suffit d'envoyer un mail intitulé « Préinscription : Concours D/C Initiative » à master.ooroo@gmail (en copie du mail : denishavart@yahoo.fr) contenant :

- Vos données personnelles : Nom, prénom, adresse. Optionnellement vous pouvez fournir votre pseudo du forum auquel vous appartenez.
- Le nom du/des diorama/s ou conversion/s qui participeront au concours ainsi que les thématiques correspondantes.

6. Cette préinscription n'a pas de caractère officiel, elle sert uniquement à titre indicatif.

A propos de l'inscription

7. Pour vous inscrire il vous suffit d'envoyer un mail intitulé « Inscription : Concours D/C Initiative » à master.ooroo@gmail (en copie du mail : denishavart@yahoo.fr) contenant :

7.1. Vos données personnelles : Nom, prénom, adresse. Optionnellement vous pouvez fournir votre pseudo du forum auquel vous appartenez.

7.2. Le nom du/des diorama/s ou conversion/s qui participeront au concours ainsi que les thématiques correspondantes.

7.3. Pour chaque conversion et diorama : Une ou plusieurs photos permettant d'évaluer à la juste valeur l'œuvre et le savoir faire du participant. Il est conseillé d'envoyer au moins une photo en format .jpg et en haute résolution (750 x 750 pixels au minimum). Le jury se réserve le droit de refuser une inscription si les photos ne permettent pas d'identifier correctement le travail réalisé.

7.4. Pour chaque conversion et diorama : Un descriptif détaillé des étapes qui vous ont permis de réaliser votre œuvre.

8. Le non respect des points 7.1. à 7.4. invalide automatiquement l'inscription.

9. Les photos ainsi que les descriptifs demandés sont votre signature. Ils font office de preuve et permettent de justifier clairement que vous êtes l'auteur du travail présent dans les photos.

10. Les cas douteux (photos trop petites et/ou descriptifs très vagues ou très générales) feront l'objet d'un litige à résoudre auprès de l'équipe du magazine Initiative, les représentants produit (WotC France) et les arbitres SWM. Ils pourront faire appel si nécessaire à une expertise externe.

A propos du jury et des votes

11. Le jury sera composé par :

- L'éditeur en chef du magazine Initiative,
- Des rédacteurs du magazine Initiative n'ayant pas participé au concours,
- Des representants de Wizards of the Coast (France),
- Des arbitres SWM.

12. Le jury disposera de 10 jours à partir de la date de fin d'inscription pour choisir par vote le ou les gagnants.

Il jugera aussi bien la qualité de l'œuvre que l'originalité et la fidélité de la réalisation.

13. La date de publication des résultats sera précisée prochainement (elle devrait coïncider avec un événement SWM majeur).

A propos des droits d'auteur et d'exclusivité

14. Les photos de chaque figurine sont la propriété de leurs auteurs. Néanmoins, en s'inscrivant au concours, les participants autorisent implicitement l'équipe d'*INITIATIVE* à publier les photos dans le site web du magazine : http://initiative-swm.fr.

15. Pendant le déroulement du concours, le magazine *INITIATIVE* aura des droits exclusifs pour la publication des photos. La publication des images d'une conversion en compétition dans un support informatique ou papier autre que http://initiative-swm.fr engendra automatiquement la disqualification du participant.

16. Une fois la publication des résultats effectuée les droits d'exclusivité sur les photos reviennent aux auteurs.

A propos des prix

17. Prix proposés par l'équipe du magazine *INITIATIVE* : A préciser prochainement.

18. Prix Mention spéciale : A préciser prochainement.

19. Prix proposés par responsables WotC France : A préciser prochainement.

Axis & Allies

Introduction à Axis and Allies Miniatures

par Jean-Marie Gagnepain

Nous continuons notre série d'articles sur les autres jeux prépeints de Wizards of the Coast, avec cette fois-ci le jeu Axis & Allies.

Ce jeu a deux particularités importantes : premièrement il reprend la licence d'un célèbre jeu de plateau d'Avalon Hill (Axis & Allies Boardgame) qui est l'un des best sellers de l'éditeur, ayant connu de nombreuses extensions et améliorations. Deuxièmement, c'est un jeu « historique », mais qui se destine clairement au public habituel des jeux de figurines fantastiques (type Star Wars miniatures, D&D miniatures, Heroclix etc…).

Principes du jeu

Axis & Allies Miniatures vise à reproduire les combats de la Seconde Guerre Mondiale à l'échelle de la section de combat (un peu comme Avanced Squad Leader pour les connaisseurs de jeux historiques). C'est donc un jeu d'escarmouche où une figurine de véhicule représente un unique véhicule, une figurine de fantassin représente une dizaine de fantassins et, pour les officiers, une section de commandement. Cependant pour le soutien (mitrailleuse, artillerie) cette valeur est moins précise.

Le système de jeu est basé sur des dés à 6 faces. Chaque figurine est accompagnée d'une carte de statistique indiquant le nom, le type, l'année, le coût, la vitesse, l'attaque, la défense et les éventuelles capacités spéciales (ça ne vous rappelle rien ?).



La surface de jeu est une map pavée d'hexagones représentant des plaines, des bois, des villes, des collines, etc. Lors d'une partie à 200 points (un format classique), le joueur dirige trois ou quatre véhicules accompagnés d'une dizaine de figurines d'infanterie.

À chaque tour, les joueurs, l'un après l'autre, déplacent toutes leurs unités, puis les font tirer (toujours l'un après l'autre). Pour éviter les massacres à sens unique grâce au seul gain de l'initiative, les dommages effectués ne sont effectifs qu'à la fin du tour (lors de la « phase de pertes ») : donc une unité endommagée ou détruite riposte généralement de tout son potentiel avant d'être retirée du jeu.

La valeur d'attaque dépend du type de cible (véhicule ou infanterie) et de la distance entre les deux figurines (quand cette valeur n'est pas indiquée, c'est que vous êtes hors de portée). Cette valeur d'attaque représente le nombre de dés à lancer (et préparez-vous à en lancer beaucoup : à courte portée, les chars tirant sur leurs homologues

en jettent couramment une quinzaine, contre 7 ou 8 habituellement pour l'infanterie à courte portée). Les chars sont vulnérables à l'infanterie à très courte portée, mais peuvent les éliminer aisément à distance en terrain découvert.

Une fois lancés, comptez le nombre de dés indiquant 4, 5 ou 6 : ce sont vos « réussites ». Ce nombre de réussites indique la puissance de votre attaque (le hasard est donc bien présent : en jetant 8 dés vous devez, statistiquement, vous attendre à 4 réussites, mais il n'est pas exclu d'en faire 7… ou seulement 2…). Comparez ensuite ce nombre de « réussites » avec la défense de la cible. Certains véhicules ont une valeur de défense déterminée par l'angle d'attaque.

Quatre cas sont alors possibles :

- Vous faites moins de réussites que la valeur de défense de la cible : l'attaque a échoué ;
- Vous faites autant de réussites que la défense de la cible : vous faites une touche et la cible est désorganisée (« Disrupted ») ;
- Vous faites plus de réussites que la défense de la cible : si c'est une infanterie, la cible est détruite, sinon (véhicule) elle est endommagée ;
- Vous faites le double (ou plus) de réussites que la défense de la cible : elle est systématiquement détruite !

Les cibles désorganisées ou endommagées ont des malus en attaque, mouvement et défense mais ces marqueurs « désorganisé » ne sont actifs qu'un tour (il faut donc profiter de la faiblesse de l'ennemi avant qu'il ne retrouve son potentiel).

Vous l'aurez compris, ce jeu se veut une simulation simple de combat et une introduction aux jeux de simulation historique, mais n'entend pas s'imposer auprès des joueurs de wargames. En effet de nombreuses règles « historiques » existent déjà pour cette époque, présentant l'avantage d'être rarement liées à une gamme précise de figurines (ce qui leur permet d'être jouées avec une collection réunie pour un autre jeu ou de piocher chez plusieurs fabricants afin de diversifier ses troupes et combler des manques). Malheureusement ces règles sont généralement complexes (par soucis de réalisme).

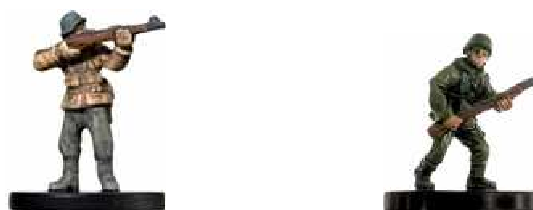
Ici Wizards s'attaque à un marché plus jeune, en quête de simplicité et d'efficacité. Les canaux de distribution sont d'ailleurs ceux du plastique prépeint plutôt que ceux du jeu historique. En conclusion, si vous cherchez à reconstituer avec précision la bataille d'Abbeville, Koursk ou El-Alamein, passez votre chemin… Mais si vous voulez un jeu simple, rapide, permettant de s'affronter dans le contexte de la Seconde Guerre Mondiale et ne demandant pas de passer des heures à peindre des dizaines de figurines de GI ou de blindés, ce jeu est pour vous !

Présentation des Figurines

Les figurines sont en plastique prépeint mais à l'échelle 10 mm (à peu près le tiers des figurines Star Wars Miniatures, donc pas de « cross over » possible). Les véhicules respectent une échelle relative, certains sont presque à la même échelle que l'infanterie, mais la plupart sont à une échelle inférieure (cela ne signifie pas qu'ils sont plus petits qu'un fantassin mais que le conducteur du véhicule a dû bien se plier pour rentrer dans son habitacle).



La sculpture des figurines est correcte même si l'échelle plus petite semble « effacer» les détails. Cette impression est encore renforcée par la similitude des uniformes, surtout au sein d'une même armée. Vous qui n'avez aucun mal à distinguer vos droids officiers de vos battle droids, essayez donc de distinguer un soldat de la Wehrmacht d'un SS-Panzergrenadier…



Quant aux cartes de statistiques accompagnants les figurines, elles sont illustrées de dessins stylisés comme celles de Star Wars miniatures mais il est à noter que dans la première édition, dite « de base », le dessin ne correspondait pas toujours à la posture de la figurine (« je cherche des tireurs baissés, ha non ! ces sont des tireurs debout… ») : On est alors obligé de lire sous le socle (ce qui est très courant pour reconnaître les véhicules sauf si vous savez parfaitement différencier un Panzer IV Ausf D. d'un Panzer IV Ausf G.).



(Alors celui-là c'est un Ausf D. ou G. ?)



Gamme

Il existe 6 extensions (hormis War at Sea, qui fera sans doute l'objet d'un futur article, étant un cas à part) dont la dernière vient juste de sortir. Chaque set comprend 45 figurines (sauf le premier, 48) comprenant une vingtaine de véhicules et une douzaine de figurines d'artillerie ou de mitrailleuses. Certains sets ont également vu la sortie simultanée de starters.

On trouve dans les boosters 9 figurines (mais vu la taille des figurines, ça n'a rien de sensationnel), parmi lesquelles une rare, des « peu communes » et des communes, rien de bien original. Les véhicules sont généralement rares (toutes les rares sont des véhicules), certains véhicules (transport, chars très courants sont non-communs), les officiers et les mitrailleuses sont peu communs, les soldats de base et certains canons sont communs.

Le premier set a vu l'apparition de 7 factions (voir ci-après), pour finir à 13 aujourd'hui. Il faut bien reconnaître que certaines factions (italiens, chinois nationalistes, polonais…) sont injouables autrement qu'en scénario ou dans des formats plus petits (comme l'Ancienne République à Star Wars Miniatures). Il est important de noter que les factions peuvent êtres jouées en alliance (US avec britanniques, etc…), mais ceci en fonction des années, indiquées sur chaque figurine (par exemple, théoriquement, vous ne pouvez pas allier un char français B1-Bis avec des Américains puisqu'il a combattu avant l'entrée en guerre de ces derniers).

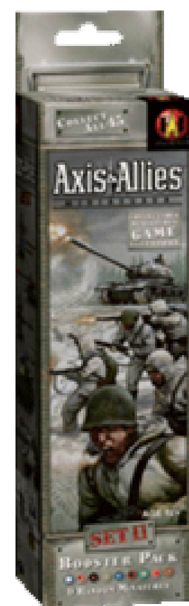
Conclusion : en achetant un starter et deux ou trois boosters, on dispose d'une multitude de figurines inutiles ou injouables (les échanges n'étant pas aisés pour tout le monde).



Le set de base reprenait tous les classiques de la Seconde Guerre Mondiale : grosse présence d'Allemands et d'Américains, des Anglais jouables, des Russes presque jouables, des Japonais désavantagés par les cartes trop ouvertes du starter (qui ne facilite pas le boulot des armées d'infanterie), la France et l'Italie inutiles.



Le « Set II » (on notera le souci apporté au nom de l'édition) est plus typé « Front de l'Est ». Les Russes deviennent jouables, les Anglais sont aussi bons, et surtout les Américains et Allemands aggravent leur avance : véritable leitmotiv, ce sera désormais le cas dans toutes les extensions (les joueurs de Star Wars républicains ou impériaux se reconnaîtront…). Les Japonais gagnent encore une tripotée de chars d'une nullité historique (ah ! ça la jungle, c'n'est pas les plaines russes pour les déploiements blindés !). On voit aussi apparaître la Pologne et les Chinois nationalistes qui, même



en scénario, sont injouables et surtout ne sont « alliables » à personne (les Roumains apparaissent également mais on peut les jouer avec les Allemands). Heureusement on gagne un nouveau type de personnage : les snipers (merci Stalingrad)…

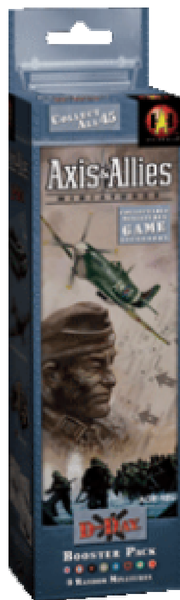


« Contested Skies » va apporter une grande innovation : les Australiens (encore des figurines inutiles mais alliables aux Anglais). Plus sérieusement, les avions font leur apparition, avec des règles simples et intuitives qui au final rendent assez bien et permettent de diversifier les stratégies.





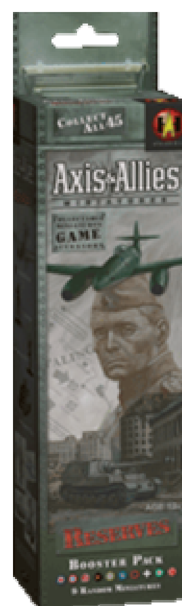
« D-Day », basé sur le débarquement (vous l'auriez deviné ?), nous permet enfin d'avoir des Canadiens (merci Wizards !) et c'est aussi l'occasion de rajouter un nouveau type d'unité : les héros (et oui, on n'avait personne pour sauver le soldat Ryan…). En termes de jeu, une figurine de héros peut être déployée au sein d'une unité d'infanterie (en payant le coût) et c'est une super infanterie qui a une règle spéciale selon sa nationalité (le héros russe peut éviter des dommages, certains héros peuvent réutiliser le matériel détruit, etc…). On voit aussi apparaître une faction générique représentant les champs de mines, les bunkers, les barbelés, etc.. utilisables par tous.





L'avant-dernière extension, « Réserves », renforce les petites factions (2 polonais de plus par exemple, ce qui ne change bien sûr absolument rien…) et donne l'impression que Wizards est à court d'idées : sortie des chars les moins courants, dont quelques versions expérimentales (c'est pour dire), création des unités de soutien (quartier général, réserve de munitions, etc.), apparition des Hongrois (plus on est de fous…).





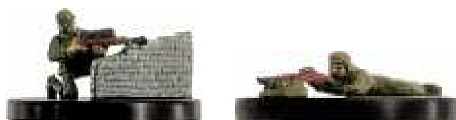
« 1939-1945 », la dernière extension, revient aux fondamentaux et voit ressortir des nouvelles versions des troupes et des chars les plus emblématiques (dont certaines éditées à l'origine

comme Rare, rééditées en Uncos…) parmi les 7 nations du set de base auxquels viennent s'ajouter les Canadiens.



Atouts d'Axis and Allies

Voilà un jeu assez rapide et qui vient combler un manque dans les règles de jeux de figurines courants en proposant un thème original dans l'univers du prépeint : la Seconde Guerre Mondiale. Une bataille de chars ou un duel de snipers entre Russes et Allemands ont un aspect épique indéniable, et certains films de guerre sont facilement scénarisables. Des scénarii de batailles célèbres sont même disponibles sur le site officiel du jeu, tout comme les maps et les règles du jeu.



De très nombreux modèles d'unités existent et, pour peu que l'on puisse faire quelques échanges, il est facile de se constituer des armées mono-nations intéressantes (c'est sûr les Allemands et les Américains tirent un peu la couverture à eux mais bon…)

Du point de vue du jeu, l'interaction char/infanterie est assez bien rendue, on peut optimiser sa force pour contrer l'un ou l'autre ou bien être polyvalent mais perdre en efficacité. De plus le jeu est dynamique, le gagnant étant celui qui contrôle un objectif central à la fin du sixième tour, et oblige à avoir une force équilibrée (pas uniquement de jeu en fond de court mais il est possible de faire soutenir son assaut par une artillerie à l'arrière).

Enfin pour les collectionneurs désirant se procurer à moindre prix quelques modèles de blindés peints pour exposer en vitrine/étagère, ils pourront le faire à moindre frais et sans avoir à peindre eux-mêmes les modèles.

Différences vis-à-vis de SWM

Bon, je ne reviendrais pas sur le thème évidemment mais en termes de système de jeu, on est très loin de celui de Star Wars. En effet, la phase de pertes par exemple permet de prendre des risques et de ne pas tout perdre sur un simple jet d'initiative (ce qui s'impose en termes de réalisme ici, où les figurines peuvent représenter une dizaine d'hommes et où donc il est rare qu'ils se fassent abattre sans tirer un seul coup de feu).

Le jeu est plus complexe, il n'y a pas trop de capacités spéciales mais la puissance de feu relative à la distance et au type de cible nécessite plus de réflexion. À l'inverse, si le couvert est primordial pour gérer les lignes de vue (une des clés de la victoire dans un combat de char est de faire en sorte que tous vos chars puissent tirer sur une partie des chars adverses et de priver les autres blindés de cibles), les figurines ne s'en apportent pas entre elles (on peut toujours tirer sur l'escouade de derrière pour peu qu'elle soit aussi à portée, pas besoin d'Accurate Shot).

En termes de collection, en l'absence de VR et d'uniques, il est plus facile de compléter les éditions et le joueur-collectionneur aura tout intérêt à conserver certains chars utiles en double ou triple exemplaire, soit pour l'échange, soit pour le jeu, celui-ci prenant tout son intérêt quand on peut faire des armées mono-factions jouables (ce qui peut représenter un investissement non négligeable ou des possibilités d'échanges au sein d'un club ou d'un groupe de joueurs).

Ainsi s'achève ce tour d'horizon d'Axis & Allies Miniatures, de ses possibilités, de ses limites, mais aussi de son intérêt si on veut s'essayer à la simulation historique à moindre frais et à moindre effort.

par **Jean-Marie Gagnepain**

Historique

Fondée en Février 2005 (paru au journal officiel du 19 mars 2005) par un groupe d'amis qui regrettaient de ne pas avoir un club de jeu sur Versailles (78), l'AJFV était avant tout un moyen de réunir des joueurs dans un local dédié à cet activité. Le but était double, pouvoir réunir plus de monde et plus facilement que les réunions à domicile et pouvoir rencontrer plus facilement des joueurs. Six membres fondateurs, tous joueurs de Confrontation créèrent alors une association sous loi 1901 et déposèrent ses statuts à la préfecture. Une fois officiellement créée, l'association se mis à la recherche d'un local, il fût rapidement trouvé dans des locaux municipaux au sein de Versailles Associations.
Une fois l'association installée, il nous fallait maintenant des joueurs et une campagne de publicité commença (via des forums de jeu, une campagne d'affichage dans des boutiques spécialisées avec distribution de flyers et la création d'un site Internet). Nous fûmes rapidement une dizaine de joueurs réguliers et nous pratiquions quasi exclusivement confrontation mais nous avons toujours eu l'ambition d'être ouverts à tous les types de jeu de figurines ou de plateau.



Tournoi confrontation dans nos anciens locaux

Au fur et à mesure que les différents membres faisaient l'acquisition de nouveaux jeux (Star Wars miniatures par exemple), l'activité se diversifia, les séances consacrées au jeu de plateau étaient encore épisodiques, mais plusieurs jeux de figurines étaient désormais régulièrement pratiqués. Il nous arrivait aussi d'organiser des tournois de confrontation réunissant entre 20 et 30 personnes.
Nous avons alors été contacté par un centre socioculturel de Versailles (la maison de quartier de Notre-Dame) afin de les aider à organiser un évènement sur le jeu ouvert à tous afin de faire connaître le centre socioculturel et notre propre activité. Nous avons bien sûr accepté leur invitation, nous avons effectué des démonstrations d'à peu près tous les jeux en notre possession (j'avais personnellement préparé une partie de SW miniatures intitulé « évasion au Zoo de Coruscant » où des jedis et des clones dispersés sur la carte de Muunilinst devaient faire face à toutes mes collections de créatures sauvages : Wampa, Rancor, Acklay etc…).



Bon là le SW est au fond, mais bon, c'était l'une des salles du Forum du jeu

La maison de quartier fut très contente du résultat et nous invita à intégrer leurs locaux, c'était pour nous une opportunité : meilleure localisation, local plus grand, plus convivial, plus aucun loyer et possibilité d'organiser de plus grands tournois.
Nous avons donc investi nos nouveaux locaux au 7 rue Sainte-Sophie à Versailles, nos réunions avaient lieu tous les samedis et une fois tous les deux mois nous organisions des tournois (confrontation uniquement au début, puis des tournois sur plusieurs jeux en même temps). Une nouvelle campagne de publicité a été lancé et nous comptons désormais une trentaine d'adhérents

pour une présence de vingt joueurs par semaine en moyenne.

Fonctionnement général

L'association dispose d'un bureau composé d'un président (moi-même), d'un trésorier et d'un secrétaire. Le bureau est élu par le conseil d'administration composé de 6 membres (dont trois sont des membres fondateurs) et le conseil d'administration est élu lors des assemblées générales par nos adhérents.

Le financement est assuré par les cotisations des membres (20€ par an) et par les bénéfices des tournois (principalement via la vente de formule sandwichs lors de nos grands tournois). Il sert à payer l'assurance de l'association, des achats de jeux (plateau ou figurines) et de décors (stockés à l'association) et les dépenses courantes. Il est à noter que le centre socioculturel nous héberge gracieusement (notre précédent local était peu coûteux car associatif mais c'est tout de même une économie substantielle)

Fonctionnement d'une séance

Nous ouvrons tous les samedis de 11H à 20H, les membres arrivent au cours de la journée et s'intègrent ou lance des parties des différents jeux présents.

L'association possède quelques jeux qui sont conservés sur place mais la grande majorité des jeux pratiqués sont possédés par un ou plusieurs membres. Quand un membre veut jouer à un de ses jeux, il ramène le matériel, s'il veut jouer à un jeu qu'il ne possède pas il en fait la demande sur notre site internet.

C'est là qu'intervient notre site : il y a chaque semaine un sujet sur la prochaine séance où l'on se coordonne en partie sur l'activité. Si vous voulez faire un Mare Nostrum à 5 joueurs, c'est mieux d'avoir déjà quelques membres qui se bloquent une planche horaire, si vous amenez votre mallette de figurine pour faire un Warhammer à 2000pts, il vaut mieux que vous ne soyez pas le seul…

Chaque joueur a ses spécialités que ce soit par rapport aux jeux qu'il possède (un de nos membres a une médiathèque personnelle d'une trentaine de jeux de plateaux, j'ai une collection complète de Star Wars Miniatures et encore plus de D&D miniatures, un autre membre possède une énorme collection Héroclix etc…), ou aux jeux qu'il aime pratiquer (par exemple je suis plus un joueur de jeux de figurines que de jeux de plateau, on a des membres qui jouent à tout et adorer essayer des nouveautés, et l'on a des membres qui n'aiment qu'un type de jeu).

Cette spécialité a de nombreux avantages, tout d'abord il n'est pas possible d'acheter toutes les nouveautés, d'avoir des armées à tous les jeux et d'avoir une médiathèque exhaustive, donc chacun peut bénéficier de ces jeux sans les avoir lui même pour peu que quelqu'un d'autre les possède (et croyez moi, on a quelques gros acheteurs un peu compulsif comme… bah moi par exemple). Ainsi je joue régulièrement à Star Wars Pocket Model sans avoir le moindre vaisseau, j'ai pu aussi pratiqué Dreamblade, essayé Hell Dorado et je découvre chaque mois un ou deux nouveaux jeux de plateau.

L'autre avantage est que notre nombre nous permet facilement d'avoir toujours un joueur intéressé par ce que vous proposez (ma spécialité étant SW et D&D Miniatures mais vous l'aurez deviné) ou toujours un joueur qui propose une partie qui vous intéresse.



Exemple de partie de D&D miniatures

Chacun de nous amène donc régulièrement son matériel pour faire des démonstrations à ceux qui veulent essayer (en ce moment la mode est à Hell Dorado et aux jeux de plateau rapportés d'Essen) ou pour mettre en place des parties (il y a une grande campagne D&D miniatures en cours, j'ai un projet de scénario Sith/Jedi sur la carte de Korriban et chaque semaine du mois qui vient verra l'organisation d'une partie d'un gros jeu de plateau).

Fonctionnement événementiel

L'AJFV a organisé de nombreux tournois et continue régulièrement à en animer (un tournoi D&D et un tournoi Hell Dorado étant prévu prochainement). Nous organisons parfois de très grands tournois (comme les tournois confrontation) des tournois plus réduits (ceux de

dreamblade par exemple) ou typés (par exemple le tournoi Padawan qui s'adressait aux jeunes joueurs de Star Wars miniatures).



Exemple de gros tournoi confrontation



Photo d'un tournoi « padawan » sur SW miniatures

Ces tournois sont toujours ouverts à tous (même si une participation aux frais est généralement demandée), nous organisons aussi de temps à autre des tournois internes (les draft des nouvelles extensions, des petites compétitions sur plusieurs séances, des tournois juniors etc…).



Exemple de soirée enquête basé sur l'univers de Magma Veritas / In Nomine Satanis

Nous faisons aussi Nocturnes de temps en temps, cela peut être autour d'un Jeu de rôle (D1D par exemple) mais aussi un loup garou de Thiercelieux, ou une soirée enquête.

Enfin nous participons à des manifestations de communication autour de notre activité (festival des associations de Versailles, Salon Ludicité, Forum du Jeu de Versailles…) afin de faire des initiations et de faire connaître les différents jeux.



Salon Ludicité 2007

Principaux jeux pratiqués

Jeu de plateau :

- Astoria
- BattleLore
- Caylus
- Chevaliers de la table ronde
- Colons de Catane
- Eollis
- La vallée des mammouths
- Le trône de fer
- Mare Nostrum
- Marvel Heroes
- Puerto Rico
- Sharur Evolutions
- Tannhauser
- Zombies 1 & 4

Jeu de figurines :

- AT 43
- Axies and Allies
- Confrontation
- Dungeons & Dragons Miniatures
- DreamBlade
- Hell Dorado
- Héroclix/Horrorclix
- Heroscape
- Pirates
- Star Wars Miniatures

- Warhammer battle/40K/Battlefleet Gothic/Necromunda
- Wing of war

Jeu de cartes :

- Camelot
- Citadelle
- Condottiere
- Elfik
- Iliade
- Loups garous de Thiercelieux
- Munshkin 1 et 2 et plus…
- Saboteur
- Wanted

Bon je ne ferais pas une présentation de chacun des jeux, d'autant plus que la liste n'est pas exhaustive, et que cette tâche prendrait trop de temps, mais bon, comme vous le voyez, on est polyvalents.

Voilà une présentation de l'AJFV, mais au-delà de cet exemple, j'ai voulu vous présenter un club de jeu afin de montrer qu'il ne faut pas hésiter à ce lancer dans ce genre d'aventure (fonder une association ou simplement intégrer un club existant), cela permet de rencontrer pleins de passionnés comme vous, d'élargir son cercle de joueur et de découvrir de nouveaux jeux.

Bien sûr si vous êtes dans le coin et si vous voulez nous rendre visite, n'hésitez pas, nous sommes ouverts tous les samedis de 11H à 20H, au 7 rue Sainte-Sophie à Versailles.



http://ajfv.free.fr

LE COURRIER DES LECTEURS

Chretien Mickael (18 ans, alias Dellat). Email reçu le soir même de la sortie du numéro pilote (15 septembre 2007).

Et bien, après avoir lu cette nuit le magazine, j'ai le tout de suite fait imprimer, pour le lire et relire quand j'en aurais encore plus besoin.

Quand j'ai commencé à le lire, je me suis dit : « Espérons que je vais pouvoir le suivre avec mes connaissances restreintes du jeu ». L'introduction à Star Wars Miniatures est écrite de telle façon que même un enfant de CP pourrait comprendre, donc aucun problème à ce niveau.

Ensuite viens le moment d'un de mes personnages préférés (Thrawn), que je connais presque par cœur grâce à des sources multiples de l'univers étendu et aussi grâce aux livres (pour info, je suis rédacteur de l'encyclopédie Sith Clan). Quoi de mieux donc que de mettre une introduction pour les gens ne le connaissant pas. Arrive par la suite sa découverte dans le jeu. Pour un padawan comme moi, cela devient un peu plus sérieux. Les descriptions des attaques et des capacités spéciales ne sont pas vraiment faites pour les apprentis du jeu, et pourtant les explications sont claires… Je m'explique, je pense qu'il manque simplement d'astérisques numérotés pour chaque citation de capacité comme dans l'exemple suivant :

(*) *Master Tactician* : Cette capacité permet d'avoir l'initiative à chaque tour. L'initiative est perdue sur un jet du dé égal à 1. Toutefois avec la capacité *Recon*, il est possible de relancer le dé ...

Cet exemple ainsi que celui de la capacité *Recon* ne sont pas vraiment détaillés. Bien sûr, il y a les glossaires, de plus en plus nombreux sur le web, mais je pense que pour attirer de nouveaux joueurs ça serait un plus de mettre la définition complète ou partielle dans une marge de la page, ou à la fin du magazine sous une rubrique Glossaire. Mais, d'un autre coté je comprends que si l'on reste sur un magazine spécialisé pour les nouveaux, il n'y aurait plus de place pour les autres articles d'intérêt générale !

Ensuite, un autre dossier tactique présentant une autre figurine (Ackbar). C'est bien de pouvoir mettre une équipe et la détailler et ensuite un autre dossier avec une figurine en la détaillant.

Le dossier de customisation reste un peu vide pour ma part. Il faudrait réaliser des figurines et montrer chaque étape par des photos et des explications. Peut-être serait plus judicieux de parler d'une seule figurine par numéro. Et mettre aussi des photos des réalisations des fans !!

Comment jouer à Vassal est bien détaillé. Bien que je l'aie déjà installé sans problème, ceci permet à beaucoup de joueurs de pouvoir jouer sans dépenser un centime.

Par la suite, l'interview de Jason Tanner est super. Ceci donne vraiment un sentiment de sérieux et montre l'implication donnée par le staff du magazine à recevoir une personnalité comme celle-ci. Je m'attendais à voir une interview d'un administrateur du forum français n'ayant pas vraiment d'implication dans le jeu en lui-même et il faut dire que j'ai été agréablement surpris.

Un petit point négatif dans le dossier « Idées pour promouvoir le jeu ». Je pensais qu'avec ce titre, on verrait des demandes de plusieurs joueurs et collectionneurs mettant des idées à disposition, mais je m'aperçois que c'est seulement un joueur (par n'importe lequel) qui met ces idées en avant. Une interview aurait pour ma part fait la même chose. (Les images son quand même superbes)

Après avoir lu deux dossiers tactiques, nous voici avec un troisième, bien que différent d'un point de vue, puisqu'il est là pour donner une solution de construction d'une équipe alors que les précédents montrent comment jouer avec... Un peu dommage, n'ayant aucune des figurines pour le moment, cet article me servira pour plus tard.

Viens par la suite le dossier D&D Miniatures, je ne le cache pas, je ne suis pas fan, j'ai donc passé la rubrique sans lire un mot de celle-ci (désolé mais ce qui n'est pas lié à Star Wars n'est pas pour moi ;))

Viens ensuite le concours : pas mal pour inciter les gens à lire le magazine presque entièrement, et cela permet aux jeunes joueurs de répondre à quelques questions du jeu. Un concours ne doit pas être facile à mettre en place alors, quand cela n'est pas possible, un quizz sur le contenu du magazine sera autant apprécié.

Tout cela n'est que mon humble avis, ma vision des choses étant un nouveau joueur. Je n'ai pas été perdu en lisant le magazine, c'est ça qui compte ! D'autant plus qu'il s'agit du numéro pilote, alors j'espère qu'il évoluerait !

Bonne chance à toute l'équipe et ne vous découragez pas ! Même si peu de personnes ont lu ce numéro, ça viendra. Il suffit de faire un peu de publicité et tous les fans du jeu viendront.

Avant tout, notre bien estimé Mickael, on tient à te remercier de ton email (tellement riche en commentaires et propositions qu'on a dû faire une version allégée !). Il va de soit que tous tes conseils ont été bien notés et enregistrés pour des futures évolutions du magazine.
Je constate que globalement le magazine t'a plu, mais je retiens trois points négatifs : (1) l'article sur les conversions, (2) l'article « Idées pour promouvoir le jeu », et (3) le dossier D&D Miniatures. Concernant le premier point noir, le staff partage ton avis, c'est-à-dire : la présentation d'une unique figurine customisée par numéro. Par contre, histoire de se mettre un peu dans le bain et dans la peau des » convertisseurs », nous avons cru prudent de faire un premier article assez général. Les prochains articles dédiés aux conversions devront se coller mieux à tes souhaits (et surtout une nouvelle rubrique qui ouvrira bientôt dans le site web du magazine !). Pour ce qui est de l'article « Idées pour promouvoir le jeu », l'expérience de Christophe dans l'organisation d'événements SWM nous a paru enrichissante et toute à fait adaptée à la création d'un article « One Shot », et nous préférons allouer les idées

et propositions de « monsieur tout le monde » à une rubrique spécialement consacrée qui devrait s'intituler « Le mot du collectionneur, le mot du joueur ». Cette rubrique devrait avoir lieu dès que nous recevrons assez de courrier de nos lecteurs. Par rapport à D&D Miniatures, je ne peux te parler que via mon expérience personnelle. Comme toi je suis un fan inconditionnel de tout ce qui touche l'univers de SW (pour info, j'ai vu « Star Wars : A New Hope » le jour de sa sortie et je n'avais que 4 ans et demi !!), néanmoins, moi, ainsi que d'autres joueurs gardons un œil sur d'autres jeux similaires à SWM dans un souci d'objectivité. Si tu avais lu l'article dédié à D&D Miniatures tu aurais pu constater qu'il est plus complexe que SWM mais pas pour autant moins intéressant !
Je n'oublie pas tes conseils d'amélioration que tu m'as adressés. En quelques mots :

<u>Publicité</u> : Pourquoi ne pas mettre des partenaires commerciaux dans ces pages ? *Nous travaillons sur cet aspect afin de disposer de lots importants lors des événements liés au magazine.*

<u>Introduction au jeu</u> : Mettre à chaque numéro de mises en scènes avec photo et information. Donner les solutions aussi en images. (Ceci permettrait de voir des astuces et d'apprendre à jouer). *C'est une excellente idée que l'on mettra en pratique dés le numéro prochain.*

<u>Customisation</u> : Mettre plus de détail, centraliser la rubrique sur une figurine en particulier par numéro et mettre quelques photos de divers fans. *C'est noté !*

<u>Interview</u> : Continuer comme ça, et ne pas tomber dans l'interview des « amis » n'ayant pas grande importance pour les gens ne connaissant pas la communauté. *Moyennement d'accord, car je connais un bon nombre de membres du forum (et pas seulement de parisiens) qui mériteraient largement une interview, rien que pour leur personnalité, leur contact et leur prédisposition à faire bouger la communauté.*

<u>Concours</u> : Que se soit avec des prix à la clef ou pas, mettre en place un petit quizz sur le jeu et le magazine est plutôt sympa, et ça fait réviser les règles. *Une autre très bonne idée !*

<u>Les côtes du forum</u> : Belle présentation mais ce serait sympa d'avoir à chaque numéro une mise à jour des prix. J'ai vu une figurine de la série Alliance and Empire bloqué à 32 euros sur le forum, tandis qu'elle coûte en moyenne 25 euros dans les boutiques. (C'est vrai, ça prend un temps fou, je l'ai fait y a quelques moid avec trois sites et c'est long). *T'as tout dit Mickael, ce n'est pas facile l'update. De plus il ne faut pas oublier que les côtes n'ont pas de caractère officiel, c'est juste une aide qui donne l'ordre de grandeur des prix pratiqués.*

<u>Deck List</u> : ne sachant pas vraiment à quoi elle sert vraiment, je l'utiliserais pour noter les figurines que je possède. *Elle sert à cocher les figurines de ton équipe lors des tournois, mais elle peut bien aussi faire office de checklist !*

<u>Humour</u> : Il est bon de pouvoir rigoler, ne surtout pas enlever cette rubrique. *On est deux !*

Moi, ainsi que l'équipe d'Initiative te remercions une fois de plus pour tes encouragements, tes idées et surtout ta réactivité. Nous espérons également avoir répondu à tes commentaires et souhaitons t'avoir dans nos courriers avec plein d'idées !

Master Ooroo et l'équipe d'Initiative
27 novembre 2007

LES CÔTES DE LA COLLECTION SWM

Liste disponible dans le site http://minis.aceboard.fr et reproduite avec l'autorisation de *The Phantom Menace* (administrateur de la section Star Wars Miniatures)

Rebel Storm (MàJ 18-02-2007)

Rebel

1 Bothan Spy **UC** 1,22 €
2 C-3PO **R** 10,60 €
3 Chewbacca **R** 9,93 €
4 Commando on Speeder Bike **VR** 23,83 €
5 Elite Hoth Trooper **UC** 2,53 €
6 Elite Rebel Trooper **C** 0,97 €
7 Han Solo **R** 11,08 €
8 Hoth Trooper **C** 1,42 €
9 Luke Skywalker, Jedi Knight **VR** 27,50 €
10 Luke Skywalker, Rebel **R** 13,00 €
11 Obi-Wan Kenobi **VR** 27,42 €
12 Princess Leia, Captive **VR** 21,17 €
13 Princess Leia, Senator **R** 11,17 €
14 R2-D2 **R** 10,58 €
15 Rebel Commando **UC** 3,24 €
16 Rebel Officer **UC** 1,63 €
17 Rebel Pilot **C** 1,05 €
18 Rebel Trooper **C** 1,13 €
19 Rebel Trooper **C** 1,12 €
20 Wookiee Soldier **C** 0,78 €

Imperial

21 Darth Vader, Dark Jedi **R** 10,00 €
22 Darth Vader, Sith Lord **VR** 24,00 €
23 Elite Snowtrooper **UC** 6,67 €
24 Elite Stormtrooper **UC** 2,70 €
25 Emperor Palpatine **VR** 30,17 €
26 General Veers **R** 7,25 €
27 Grand Moff Tarkin **R** 7,58 €
28 Heavy Stormtrooper **UC** 2,42 €
29 Imperial Officer **UC** 2,01 €
30 Mara Jade, Emperor's Hand **R** 12,33 €
31 Probe Droid **VR** 24,83 €
32 Royal Guard **UC** 2,05 €
33 Scout Trooper **UC** 2,70 €
34 Scout Trooper on Speeder Bike **VR** 27,50 €
35 Snowtrooper **C** 1,59 €
36 Stormtrooper **C** 1,60 €
37 Stormtrooper **C** 1,66 €
38 Stormtrooper **C** 1,66 €
39 Stormtrooper Officer **UC** 2,27 €
40 Sandtrooper on Dewback **VR** 24,33 €

Fringe

41 Bespin Guard **C** 0,93 €
42 Boba Fett **VR** 40,00 €
43 Dengar **R** 6,83 €
44 Duros Mercenary **UC** 1,15 €
45 Ewok **C** 1,16 €
46 4-LOM **R** 6,50 €
47 Gamorrean Guard **UC** 1,43 €
48 IG-88 **R** 7,33 €
49 Ithorian Scout **UC** 1,48 €
50 Jabba the Hutt **VR** 26,00 €
51 Jawa **C** 1,08 €
52 Lando Calrissian **R** 8,42 €
53 Mon Calamari Mercenary **C** 0,87 €
54 Quarren Assassin **UC** 1,32 €
55 Greedo **R** 6,50 €
56 Bossk **R** 6,67 €
57 Tusken Raider **C** 0,95 €
58 Twi'lek Bodyguard **UC** 1,33 €
59 Twi'lek Scoundrel **C** 0,84 €
60 Wampa **VR** 23,33 €

Clone Strike (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 Aayla Secura **VR** 22,00 €
2 Aerial Clone Trooper Captain **R** 11,75 €
3 Anakin Skywalker **VR** 25,40 €
4 Arc Trooper **UC** 3,20 €
5 Captain Typho **R** 6,75 €
6 Clone Trooper **C** 1,14 €
7 Clone Trooper **C** 1,06 €
8 Clone Trooper Commander **UC** 2,10 €
9 Clone Trooper Grenadier **C** 2,62 €
10 Clone Trooper Sergeant **C** 0,92 €
11 Agen Kolar **R** 7,25 €
12 General Kenobi **R** 9,75 €
13 Gungan Cavalry on Kaadu **R** 10,50 €
14 Gungan Infantry **C** 0,88 €
15 Jedi Guardian **UC** 1,92 €
16 Ki-Adi-Mundi **R** 9,08 €
17 Kit Fisto **R** 8,63 €
18 Luminara Undili **R** 9,25 €
19 Mace Windu **VR** 24,33 €
20 Naboo Soldier **UC** 4,42 €
21 Padmé Amidala **VR** 25,00 €
22 Plo Koon **R** 8,25 €
23 Qui-Gon Jinn **VR** 24,17 €
24 Quinlan Vos **VR** 25,00 €
25 Saesee Tiin **R** 9,25 €
26 Yoda **VR** 28,17 €

Separatist

27 Asajj Ventress **R** 13,58 €
28 Battle Droid **C** 0,97 €
29 Battle Droid **C** 0,97 €
30 Battle Droid **C** 0,96 €
31 Battle Droid Officer **UC** 1,88 €
32 Battle Droid on STAP **R** 10,42 €
33 Count Dooku **VR** 25,00 €
34 Dark Side Acolyte **UC** 1,92 €
35 Darth Maul **VR** 38,33 €
36 Darth Sidious **VR** 23,58 €
37 Destroyer Droid **R** 12,40 €
38 Durge **R** 9,42 €
39 Dwarf Spider Droid **R** 11,56 €
40 General Grievous **VR** 19,67 €
41 Geonosian Drone **C** 0,97 €
42 Geonosian Overseer **UC** 1,30 €
43 Geonosian Picador on Orray **R** 9,25 €
44 Geonosian Soldier **UC** 1,66 €
45 Jango Fett **R** 10,10 €
46 Security Battle Droid **C** 0,96 €
47 Super Battle Droid **UC** 1,42 €
48 Super Battle Droid **UC** 1,42 €

Fringe

49 Aqualish Spy **C** 0,78 €
50 Aurra Sing **VR** 31,33 €
51 Devaronian Bounty Hunter **C** 0,86 €
52 Gran Raider **C** 0,90 €
53 Ishi Tib Scout **UC** 1,12 €
54 Klatooinian Enforcer **C** 0,74 €
55 Nikto Soldier **C** 0,78 €
56 Quarren Raider **UC** 1,27 €
57 Rodian Mercenary **UC** 1,27 €
58 Weequay Mercenary **C** 0,78 €
59 Wookie Commando **UC** 1,50 €
60 Zam Wesell **R** 9,00 €

Revenge of The Sith (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 Agen Kolar, Jedi Master **R** 7,07 €
2 Alderaan Trooper **UC** 1,13 €
3 Anakin Skywalker, Jedi Knight **R** 10,67 €
4 AT-RT **VR** 28,14 €
5 Bail Organa **VR** 17,00 €
6 Captain Antilles **R** 6,83 €
7 Chewbacca of Kashyyyk **VR** 17,00 €
8 Clone Trooper **C** 1,05 €
9 Clone Trooper **C** 1,08 €
10 Clone Trooper Commander **UC** 1,83 €
11 Clone Trooper Gunner **C** 1,07 €
12 Jedi Knight **UC** 1,97 €
13 Mace Windu, Jedi Master **VR** 26,50 €
14 Mon Mothma **VR** 17,71 €
15 Obi-Wan Kenobi, Jedi Master **R** 10,00 €
16 Polis Massa Medic **C** 0,91 €
17 R2-D2, Astromech Droid **VR** 21,86 €
18 Senate Guard **UC** 1,96 €
19 Shaak Ti **R** 10,71 €
20 Stass Allie **R** 9,00 €
21 Tarfful **R** 8,14 €
22 Wookiee Berserker **C** 1,17 €
23 Wookiee Scout **UC** 1,61 €
24 Yoda, Jedi Master **R** 15,50 €

Separatist

25 Battle Droid **C** 1,22 €
26 Battle Droid **C** 1,18 €
27 Bodyguard Droid **UC** 1,40 €
28 Bodyguard Droid **UC** 1,34 €
29 Darth Tyranus **R** 11,33 €
30 Destroyer Droid **R** 12,14 €
31 General Grievous, Jedi Hunter **VR** 26,50 €
32 General Grievous, Supreme Commander **R** 10,71 €
33 Grievous's Wheel Bike **VR** 30,14 €
34 Muun Guard **UC** 1,10 €
35 Neimodian Soldier **UC** 1,10 €
36 Neimodian Soldier **UC** 1,10 €
37 San Hill **R** 6,86 €
38 Separatist Commando **C** 1,14 €
39 Super Battle Droid **C** 1,07 €
40 Super Battle Droid **C** 1,07 €
41 Wat Tambor **R** 6,79 €

Fringe

42 Boba Fett, Young Mercenary **R** 8,14 €
43 Chagrian Mercenary Commander **UC** 1,26 €
44 Devaronian Soldier **C** 0,90 €
45 Gotal Fringer **UC** 1,14 €
46 Human Mercenary **UC** 1,44 €
47 Iktotchi Tech Specialist **UC** 1,18 €
48 Medical Droid **R** 7,79 €
49 Nautolan Soldier **C** 0,93 €
50 Sly Moore **R** 7,57 €
51 Tion Medon **VR** 20,57 €
52 Utapaun Soldier **C** 0,93 €
53 Utapaun Soldier **C** 0,93 €
54 Yuzzem **C** 0,94 €
55 Zabrak Fringer **C** 0,94 €

Imperial

56 Anakin Skywalker, Sith Apprentice **VR** 30,86 €
57 Dark Side Adept **UC** 2,03 €
58 Darth Vader **VR** 32,00 €
59 Emperor Palpatine, Sith Lord **VR** 28,14 €
60 Royal Guard **UC** 1,90 €

Universe Huge (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 Clone Trooper **C** 1,24 €
2 Clone Trooper on BARC Speeder **R** 15,83 €
3 Elite Clone Trooper **UC** 2,80 €
4 Flash Speeder **UC** 5,67 €
5 Obi-Wan on Boga **VR** 28,83 €

Separatist

6 Battle Droid **UC** 2,04 €
7 Darth Maul on Speeder **VR** 23,75 €
8 Hailfire Droid **UC** 6,94 €
9 Nute Gunray **R** 7,83 €
10 Super Battle Droid **C** 1,06 €
11 Super Battle Droid Commander **UC** 1,96 €

Fringe

12 Abyssin Black Sun Thug **C** 0,78 €
13 Acklay **UC** 5,20 €
14 ASP-7 **UC** 1,36 €
15 B'omarr Monk **R** 8,67 €
16 Dash Rendar **R** 7,33 €
17 Dr. Evazan **VR** 16,83 €
18 Gonk Power Droid **C** 0,77 €
19 Guri **R** 7,00 €
20 Kaminoan Ascetic **C** 0,90 €
21 Lando Calrissian, Hero of Taanab **R** 8,50 €
22 Lobot **R** 9,58 €
23 Nexu **UC** 2,46 €
24 Ponda Baba **R** 7,17 €
25 Prince Xizor **VR** 18,83 €
26 Rancor **VR** 38,00 €
27 Reek **UC** 5,54 €
28 Rodian Black Sun Vigo **UC** 1,37 €
29 Shistavanen Pilot **UC** 1,38 €
30 Tusken Raider on Bantha **UC** 6,74 €
31 Vornskr **C** 0,85 €
32 X-1 Viper droid **UC** 5,28 €

Imperial

33 AT-ST **R** 20,60 €
34 Baron Fel **VR** 17,83 €
35 Dark Side Marauder **UC** 2,47 €
36 Dark Trooper Phase III **UC** 2,40 €
37 Darth Vader, Jedi Hunter **R** 20,60 €
38 Grand Admiral Thrawn **VR** 35,00 €
39 Nightsister Sith Witch **UC** 2,84 €
40 Noghri **UC** 1,98 €
41 Stormtrooper **C** 1,62 €
42 Stormtrooper Commander **UC** 2,30 €

Rebel

43 Admiral Ackbar **VR** 25,50 €
44 Bith Rebel **C** 0,87 €
45 Chewbacca, Rebel Hero **R** 10,33 €
46 Dressellian Commando **C** 0,80 €
47 Han Solo, Rebel Hero **R** 13,67 €
48 Luke Skywalker on Tauntaun **R** 15,67 €
49 Nien Numb **R** 8,00 €
50 Princess Leia, Rebel Hero **VR** 18,17 €
51 Wedge Antilles **R** 7,83 €

New Republic

52 Kyle Katarn **VR** 20,00 €
53 Luke Skywalker, Jedi Master **VR** 36,80 €
54 New Republic Commander **UC** 2,03 €
55 New Republic Trooper **C** 1,17 €
56 Young Jedi Knight **C** 0,97 €

Yuuzhan Vong

57 Nom Anor **R** 8,00 €
58 Warmaster Tsavong Lah **VR** 20,60 €
59 Yuuzhan Vong Subaltern **UC** 1,67 €
60 Yuuzhan Vong Warrior **C** 1,07 €

Champion Of The Force (MàJ 18-02-2007)

Old Republic

1 Bastila Shan **VR** 20,33 €
2 Jedi Consular **UC** 1,42 €
3 Jedi Guardian **UC** 1,52 €
4 Jedi Sentinel **UC** 1,14 €
5 Old Republic Commander **UC** 1,22 €
6 Old Republic Soldier **C** 0,83 €

Sith

7 Dark Jedi **UC** 1,43 €
8 Dark Jedi Master **UC** 1,55 €
9 Dark Side Enforcer **UC** 1,43 €
10 Darth Bane **VR** 25,40 €
11 Darth Malak **VR** 19,20 €
12 Darth Nihilus **VR** 25,80 €
13 Exar Kun **VR** 26,80 €
14 Massassi Sith Mutant **UC** 1,42 €
15 Sith Assault Droid **UC** 1,12 €
16 Sith Trooper **C** 0,82 €
17 Sith Trooper **C** 0,82 €
18 Sith Trooper Commander **UC** 1,12 €
19 Ulic Qel-Droma **VR** 18,83 €

Republic

20 Barriss Offee **R** 7,67 €
21 Clone Commander Bacara **R** 8,33 €
22 Clone Commander Cody **R** 7,50 €
23 Clone Commander Gree **R** 8,00 €
24 Depa Billaba **R** 7,50 €
25 Even Piell **R** 8,17 €
26 General Windu **R** 15,33 €
27 Jedi Padawan **UC** 1,27 €
28 Jedi Weapon Master **UC** 1,70 €
29 Kashyyyk Trooper **C** 0,84 €
30 Mas Amedda **R** 8,67 €
31 Queen Amidala **R** 9,67 €
32 Qui-Gon Jinn, Jedi Master **R** 10,67 €
33 Republic Commando - Boss **UC** 1,26 €
34 Republic Commando - Fixer **C** 0,87 €
35 Republic Commando - Scorch **C** 0,84 €
36 Republic Commando - Sev **C** 0,84 €
37 Saleaucami trooper **C** 0,84 €
38 Utapau Trooper **C** 1,04 €

Separatist

39 Crab Droid **UC** 1,92 €
40 Darth Maul, Champion of the Sith **R** 16,50 €
41 Darth Sidious, Dark Lord of the Sith **R** 11,67 €
42 Octuptarra Droid **R** 9,83 €

Rebel

43 Hoth Trooper with Atgar Cannon **R** 14,00 €
44 Luke Skywalker, Young Jedi **VR** 19,67 €
45 Yoda of Dagobah **VR** 27,60 €

Imperial

46 Coruscant Guard **C** 0,72 €
47 Dark Trooper Phase I **C** 0,92 €
48 Dark Trooper Phase II **UC** 1,24 €
49 Darth Vader, Champion of the Sith **VR** 23,00 €
50 Sandtrooper **C** 1,08 €
51 Snowtrooper with E-Web Blaster **R** 13,60 €

New Republic

52 Corran Horn **R** 9,33 €
53 Jacen Solo **VR** 17,83 €
54 Jaina Solo **VR** 20,50 €

Fringe

55 Arcona Smuggler **C** 0,68 €
56 Gundark **UC** 1,07 €
57 HK-47 **VR** 21,00 €
58 R5 Astromech Droid **C** 0,74 €
59 Ugnaught Demolitionist **C** 0,70 €
60 Varactyl Wrangler **C** 0,70 €

Bounty Hunter (MàJ 18-02-2007)

Republic

1 ISP Speeder **R** 13,60 €

Separatist

2 Commerce Guild Homing Spider Droid **UC** 4,75 €
3 Corporate Alliance Tank Droid **UC** 5,20 €
4 Droid Starfighter in Walking Mode **R** 11,50 €
5 Huge Crab Droid **UC** 5,40 €

Rebel

6 Chewbacca with C-3PO **VR** 21,00 €
7 Han Solo, Scoundrel **VR** 21,60 €
8 Luke Skywalker of Dagobah **R** 11,20 €
9 Princess Leia, Hoth Commander **R** 13,20 €
10 Rebel Captain **UC** 1,36 €
11 Rebel Heavy Trooper **UC** 1,75 €
12 Rebel Snowspeeder **UC** 7,40 €

Imperial

13 Lord Vader **VR** 25,60 €

New Republic

14 Talon Karrde **VR** 20,60 €

Fringe

15 Aqualish Assassin **C** 0,82 €
16 Ayy Vida **R** 11,40 €
17 Bib Fortuna **R** 10,33 €
18 Bith Black Sun Vigo **UC** 1,28 €
19 Boba Fett, Bounty Hunter **VR** 44,40 €
20 BoShek **R** 10,60 €
21 Bossk, Bounty Hunter **R** 10,33 €
22 Boushh **R** 11,20 €
23 Calo Nord **R** 9,67 €
24 Corellian Pirate **UC** 1,22 €
25 Dannik Jerriko **VR** 18,33 €
26 Dark Hellion Marauder on Swoop Bike **UC** 2,70 €
27 Dark Hellion Swoop Gang Member **C** 0,75 €
28 Defel Spy **C** 0,65 €
29 Dengar, Bounty Hunter **R** 9,33 €
30 Djas Puhr **R** 8,80 €
31 E522 Assassin Droid **UC** 1,72 €
32 4-LOM, Bounty Hunter **R** 10,60 €
33 Gamorrean Thug **C** 0,87 €
34 Garindan **R** 9,60 €
35 Human Blaster-for-Hire **C** 0,75 €
36 IG-88, Bounty Hunter **VR** 21,50 €
37 Jango Fett, Bounty Hunter **VR** 37,60 €
38 Klaatooinian Hunter **C** 0,70 €
39 Komari Vosa **R** 15,40 €
40 Mistryl Shadow Guard **UC** 1,32 €
41 Mustafarian Flea Rider **R** 10,17 €
42 Mustafarian Soldier **C** 0,80 €
43 Nikto Gunner on Desert Skiff **VR** 37,00 €
44 Nym **VR** 24,80 €
45 Quarren Bounty Hunter **C** 0,68 €
46 Rodian Hunt Master **UC** 1,20 €
47 Tamtel Screej [L. Calrissian] **VR** 22,20 €
48 Tusken Raider Sniper **C** 1,06 €
49 Utapaun on Dactillion **R** 12,00 €
50 Weequay Leader **UC** 1,03 €
51 Weequay Thug **C** 0,77 €
52 Young Krayt Dragon **VR** 27,00 €
53 Zuckuss **R** 12,20 €

Mandalorian

54 Basilisk War Droid **UC** 6,60 €
55 Mandalore the Indomitable **VR** 26,00 €
56 Mandalorian Blademaster **UC** 1,46 €
57 Mandalorian Commander **UC** 1,42 €
58 Mandalorian Soldier **C** 1,00 €
59 Mandalorian Supercommando **UC** 1,50 €
60 Mandalorian Warrior **C** 1,06 €

Alliance and Empire (MàJ 05-08-2007)

Republic

1 Quinlan Vos, Infiltrator **VR** 21,63 €

Separatist

2 Aurra Sing, Jedi Hunter **VR** 23,88 €

Rebel

3 Biggs Darklighter **VR** 14,63 €
4 Chewbacca, Enraged Wookiee **R** 7,88 €
5 C-3PO and R2-D2 **R** 8,10 €
6 Elite Hoth Trooper **C** 0,84 €
7 Han Solo, Rogue **R** 7,48 €
8 Han Solo in Stormtrooper Armor **R** 7,10 €
9 Han Solo on Tauntaun **VR** 27,25 €
10 Ithorian Commander **UC** 0,94 €
11 Luke Skywalker, Champion of the Force **VR** 26,25 €
12 Luke Skywalker, Hero of Yavin **R** 9,85 €
13 Luke's Landspeeder **VR** 24,38 €
14 Mon Calamari Tech Specialist **C** 0,65 €
15 Obi-Wan Kenobi, Jedi Spirit **VR** 32,62 €
16 Princess Leia **R** 7,84 €
17 Rebel Commando **C** 0,82 €
18 Rebel Commando Strike Leader **UC** 1,12 €
19 Rebel Leader **UC** 1,04 €
20 Rebel Pilot **C** 0,75 €
21 Rebel Trooper **UC** 1,04 €
22 Twi'lek Rebel Agent **UC** 1,02 €
23 Wookiee Freedom Fighter **C** 0,75 €

Imperial

24 Admiral Piett **R** 6,60 €
25 Darth Vader, Imperial Commander **VR** 31,50 €
26 Death Star Gunner **UC** 1,40 €
27 Death Star Trooper **C** 0,93 €
28 Heavy Stormtrooper **UC** 2,06 €
29 Imperial Governor Tarkin **R** 7,10 €
30 Imperial Officer **UC** 0,93 €
31 Scout Trooper **UC** 1,82 €
32 Snowtrooper **C** 1,28 €
33 Storm Commando **R** 10,00 €
34 Stormtrooper **C** 1,08 €
35 Stormtrooper Officer **UC** 1,40 €
36 Stormtrooper on Repulsor Sled **VR** 26,25 €

New Republic

37 Mara Jade, Jedi **R** 8,55 €

Fringe

38 Boba Fett, Enforcer **VR** 28,75 €
39 Chadra-Fan Pickpocket **UC** 0,96 €
40 Duros Explorer **C** 0,61 €
41 Ephant Mon **VR** 17,63 €
42 Ewok Hang Glider **R** 10,30 €
43 Ewok Warrior **C** 0,84 €
44 Gamorrean Guard **C** 0,61 €
45 Human Force Adept **C** 0,65 €
46 Jabba, Crime Lord **VR** 25,50 €
47 Jawa on Ronto **VR** 22,75 €
48 Jawa Trader **UC** 1,78 €
49 Lando Calrissian, Dashing Sc. **R** 7,04 €
50 Nikto Soldier **C** 0,63 €
51 Rampaging Wampa **VR** 24,38 €
52 Rodian Scoundrel **UC** 0,94 €
53 Snivvian Fringer **C** 0,61 €
54 Talz Spy **UC** 0,94 €
55 Trandoshan Mercenary **UC** 1,08 €
56 Tusken Raider **C** 0,65 €
57 Wicket **R** 7,10 €

Yuuzhan Vong

58 Advance Agent, Officer **UC** 1,16 €
59 Advance Scout **C** 0,71 €
60 Yomin Carr **R** 8,35 €

Cette côte est celle présentée dans le forum http://minis.aceboard.fr et a été établie de façon indépendante grâce à la collaboration des membres du forum. Elle n'a aucun caractère officiel.

Elle a été reproduite dans ce magazine avec l'autorisation des administrateurs du dit forum. Tout forumeur inscrit sur le forum http://minis.aceboard.fr a le droit d'utiliser cette liste de côtes de manière gratuite et illimitée dans le stricte cadre d'échange ou de transaction, à titre gratuit ou onéreux, dans le cadre du forum et/ou les sites affiliés. Toute autre utilisation et/ou reproduction totale ou partielle devront être soumis à demande d'autorisation préalable à The Phantom Menace ou à un autre Administrateur du forum.

La côte ici présentée résulte des valeurs de prix moyens constatés au 18/02/2007 sur 7 e-boutiques :

- Apetitsprix,
- Bazar du bizarre,
- e-Ludik,
- Magic Corporation,
- Parkage,
- Starplayer,
- Vampirecorp.

Les prix proposés par ces e-boutiques sont accessibles par le net.

Cette liste sera complétée prochainement avec les côtes des vaisseaux de la série *Starship Battles*.





Deck List STAR WARS Miniatures

Nom :

Prénom :

DCI :

Faction :

Nombre de Figurines :

Nombre de Points :

NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Rebel Storm

No.	Figurine	Faction
1 [ ]	Bothan Spy	Rebel
2 [ ]	C-3P0	
3 [ ]	Chewbacca	
4 [ ]	Commando on Speeder Bike	
5 [ ]	Elite Hoth Trooper	
6 [ ]	Elite Rebel Trooper	
7 [ ]	Han Solo	
8 [ ]	Hoth Trooper	
9 [ ]	Luke Skywalker, Jedi Knight	
10 [ ]	Luke Skywalker, Rebel	
11 [ ]	Obi-Wan Kenobi	
12 [ ]	Princess Leia, Captive	
13 [ ]	Princess Leia, Senator	
14 [ ]	R2-D2	
15 [ ]	Rebel Commando	
16 [ ]	Rebel Officer	
17 [ ]	Rebel Pilot	
18 [ ]	Rebel Trooper	
19 [ ]	Rebel Trooper	
20 [ ]	Wookiee Soldier	
21 [ ]	Darth Vader, Dark Jedi	Empire
22 [ ]	Darth Vader, Sith Lord	
23 [ ]	Elite Snowtrooper	
24 [ ]	Elite Stormtrooper	
25 [ ]	Emperor Palpatine	
26 [ ]	General Veers	
27 [ ]	Grand Moff Tarkin	
28 [ ]	Heavy Stormtrooper	
29 [ ]	Imperial Officer	
30 [ ]	Mara Jade, Emperor's Hand	
31 [ ]	Probe Droid	
32 [ ]	Royal Guard	
33 [ ]	Scout Trooper	
34 [ ]	Scout Trooper on Speeder Bike	
35 [ ]	Snowtrooper	
36 [ ]	Stormtrooper	
37 [ ]	Stormtrooper	
38 [ ]	Stormtrooper	
39 [ ]	Stormtrooper Officer	
40 [ ]	Sandtrooper on Dewback	
41 [ ]	Bespin Guard	Fringe
42 [ ]	Boba Fett	
43 [ ]	Dengar	
44 [ ]	Duros Mercenary	
45 [ ]	Ewok	
46 [ ]	4-LOM	
47 [ ]	Gamorrean Guard	
48 [ ]	IG-88	
49 [ ]	Ithorian Scout	
50 [ ]	Jabba the Hutt	
51 [ ]	Jawa	
52 [ ]	Lando Calrissian	
53 [ ]	Mon Calamari Mercenary	
54 [ ]	Quarren Assassin	
55 [ ]	Greedo	
56 [ ]	Bossk	
57 [ ]	Tusken Raider	
58 [ ]	Twi'lek Bodyguard	
59 [ ]	Twi'lek Scoundrel	
60 [ ]	Wampa	

Clone Strike

No.	Figurine	Faction
1 [ ]	Aayla Secura	Republic
2 [ ]	Aerial Clone Trooper Captain	
3 [ ]	Anakin Skywalker	
4 [ ]	ARC Trooper	
5 [ ]	Captain Typho	
6 [ ]	Clone Trooper	
7 [ ]	Clone Trooper	
8 [ ]	Clone Trooper Commander	
9 [ ]	Clone Trooper Grenadier	
10 [ ]	Clone Trooper Sergeant	
11 [ ]	Agen Kolar	
12 [ ]	General Kenobi	
13 [ ]	Gungan Cavalry on Kaadu	
14 [ ]	Gungan Infantry	
15 [ ]	Jedi Guardian	
16 [ ]	Ki-Adi-Mundi	
17 [ ]	Kit Fisto	
18 [ ]	Luminara Unduli	
19 [ ]	Mace Windu	
20 [ ]	Naboo Soldier	
21 [ ]	Padmé Amidala	
22 [ ]	Plo Koon	
23 [ ]	Qui-Gon Jinn	
24 [ ]	Quinlan Vos	
25 [ ]	Saesee Tiin	
26 [ ]	Yoda	
27 [ ]	Asajj Ventress	Separatist
28 [ ]	Battle Droid	
29 [ ]	Battle Droid	
30 [ ]	Battle Droid	
31 [ ]	Battle Droid Officer	
32 [ ]	Battle Droid on STAP	
33 [ ]	Count Dooku	
34 [ ]	Dark Side Acolyte	
35 [ ]	Darth Maul	
36 [ ]	Darth Sidious	
37 [ ]	Destroyer Droid	
38 [ ]	Durge	
39 [ ]	Dwarf Spider Droid	
40 [ ]	General Grievous	
41 [ ]	Geonosian Drone	
42 [ ]	Geonosian Overseer	
43 [ ]	Geonosian Picador on Orray	
44 [ ]	Geonosian Soldier	
45 [ ]	Jango Fett	
46 [ ]	Security Battle Droid	
47 [ ]	Super Battle Droid	
48 [ ]	Super Battle Droid	
49 [ ]	Aqualish Spy	Fringe
50 [ ]	Aurra Sing	
51 [ ]	Devaronian Bounty Hunter	
52 [ ]	Gran Raider	
53 [ ]	Ishi Tib Scout	
54 [ ]	Klatooinian Enforcer	
55 [ ]	Nikto Soldier	
56 [ ]	Quarren Raider	
57 [ ]	Rodian Mercenary	
58 [ ]	Weequay Mercenary	
59 [ ]	Wookiee Commando	
60 [ ]	Zam Wesell	

Revenge of the Sith

No.	Figurine	Faction
1 [ ]	Agen Kolar, Jedi Master	Republic
2 [ ]	Alderaan Trooper	
3 [ ]	Anakin Skywalker, Jedi Knight	
4 [ ]	AT-RT	
5 [ ]	Bail Organa	
6 [ ]	Captain Antilles	
7 [ ]	Chewbacca of Kashyyyk	
8 [ ]	Clone Trooper	
9 [ ]	Clone Trooper	
10 [ ]	Clone Trooper Commander	
11 [ ]	Clone Trooper Gunner	
12 [ ]	Jedi Knight	
13 [ ]	Mace Windu, Jedi Master	
14 [ ]	Mon Mothma	
15 [ ]	Obi-Wan Kenobi, Jedi Master	
16 [ ]	Polis Massa Medic	
17 [ ]	R2-D2, Astromech Droid	
18 [ ]	Senate Guard	
19 [ ]	Shaak Ti	
20 [ ]	Stass Allie	
21 [ ]	Tarfful	
22 [ ]	Wookiee Berserker	
23 [ ]	Wookiee Scout	
24 [ ]	Yoda, Jedi Master	
25 [ ]	Battle Droid	Separatist
26 [ ]	Battle Droid	
27 [ ]	Bodyguard Droid	
28 [ ]	Bodyguard Droid	
29 [ ]	Darth Tyranus	
30 [ ]	Destroyer Droid	
31 [ ]	General Grievous, Jedi Hunter	
32 [ ]	General Grievous, Supreme Commander	
33 [ ]	Grievous's Wheel Bike	
34 [ ]	Muun Guard	
35 [ ]	Neimoidian Soldier	
36 [ ]	Neimoidian Soldier	
37 [ ]	San Hill	
38 [ ]	Separatist Commando	
39 [ ]	Super Battle Droid	
40 [ ]	Super Battle Droid	
41 [ ]	Wat Tambor	
42 [ ]	Boba Fett, Young Mercenary	Fringe
43 [ ]	Chagrian Mercenary Commander	
44 [ ]	Devaronian Soldier	
45 [ ]	Gotal Fringer	
46 [ ]	Human Mercenary	
47 [ ]	Iktotchi Tech Specialist	
48 [ ]	Medical Droid	
49 [ ]	Nautolan Soldier	
50 [ ]	Sly Moore	
51 [ ]	Tion Medon	
52 [ ]	Utapaun Soldier	
53 [ ]	Utapaun Soldier	
54 [ ]	Yuzzem	
55 [ ]	Zabrak Fringer	
56 [ ]	Anakin Skywalker, Sith Apprentice	
57 [ ]	Dark Side Adept	
58 [ ]	Darth Vader	
59 [ ]	Emperor Palpatine, Sith Lord	
60 [ ]	Royal Guard	

Universe

No.	Figurine	Faction
1 [ ]	Clone Trooper	Republic
2 [ ]	Clone Trooper on BARC Speeder	
3 [ ]	Elite Clone Trooper	
4 [ ]	Flash Speeder	
5 [ ]	Obi-Wan on Boga	
6 [ ]	Battle Droid	Separatist
7 [ ]	Darth Maul on Speeder	
8 [ ]	Hailfire Droid	
9 [ ]	Nute Gunray	
10 [ ]	Super Battle Droid	
11 [ ]	Super Battle Droid Commander	
12 [ ]	Abyssin Black Sun Thug	Fringe
13 [ ]	Acklay	
14 [ ]	ASP-7	
15 [ ]	B'omarr Monk	
16 [ ]	Dash Rendar	
17 [ ]	Dr. Evazan	
18 [ ]	Gonk Power Droid	
19 [ ]	Guri	
20 [ ]	Kaminoan Ascetic	
21 [ ]	Lando Calrissian, Hero of Taanab	
22 [ ]	Lobot	
23 [ ]	Nexu	
24 [ ]	Ponda Baba	
25 [ ]	Prince Xizor	
26 [ ]	Rancor	
27 [ ]	Reek	
28 [ ]	Rodian Black Sun Vigo	
29 [ ]	Shistavanen Pilot	
30 [ ]	Tusken Raider on Bantha	
31 [ ]	Vornskr	
32 [ ]	X-1 Viper Droid	
33 [ ]	AT-ST	Empire
34 [ ]	Baron Fel	
35 [ ]	Dark Side Marauder	
36 [ ]	Dark Trooper Phase III	
37 [ ]	Darth Vader, Jedi Hunter	
38 [ ]	Grand Admiral Thrawn	
39 [ ]	Nightsister Sith Witch	
40 [ ]	Noghri	
41 [ ]	Stormtrooper	
42 [ ]	Stormtrooper Commander	
43 [ ]	Admiral Ackbar	Rebel
44 [ ]	Bith Rebel	
45 [ ]	Chewbacca, Rebel Hero	
46 [ ]	Dressellian Commando	
47 [ ]	Han Solo, Rebel Hero	
48 [ ]	Luke Skywalker on Tauntaun	
49 [ ]	Nien Nunb	
50 [ ]	Princess Leia, Rebel Hero	
51 [ ]	Wedge Antilles	
52 [ ]	Kyle Katarn	New Rep.
53 [ ]	Luke Skywalker, Jedi Master	
54 [ ]	New Republic Commander	
55 [ ]	New Republic Trooper	
56 [ ]	Young Jedi Knight	
57 [ ]	Nom Anor	Vong
58 [ ]	Warmaster Tsavong Lah	
59 [ ]	Yuuzhan Vong Subaltern	
60 [ ]	Yuuzhan Vong Warrior	

Deck List
STAR WARS
Miniatures

DCI



Nom :

Prénom :

DCI :

Votre Faction :

Nombre de Figurines :

Nombre de Points :

NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Champions of the Force

#	[ ]	Figurine	Faction
1	[ ]	Bastila Shan	Old Republic
2	[ ]	Jedi Consular	
3	[ ]	Jedi Guardian	
4	[ ]	Jedi Sentinel	
5	[ ]	Old Republic Commander	
6	[ ]	Old Republic Soldier	
7	[ ]	Dark Jedi	Sith
8	[ ]	Dark Jedi Master	
9	[ ]	Dark Jedi Enforcer	
10	[ ]	Darth Bane	
11	[ ]	Darth Malak	
12	[ ]	Darth Nihilus	
13	[ ]	Exar Kun	
14	[ ]	Massassi Sith Mutant	
15	[ ]	Sith Assault Droid	
16	[ ]	Sith Trooper (1)	
17	[ ]	Sith Trooper (2)	
18	[ ]	Sith Trooper Commander	
19	[ ]	Uliq Qel-Droma	
20	[ ]	Barriss Offee	Republic
21	[ ]	Clone Commander Bacara	
22	[ ]	Clone Commander Cody	
23	[ ]	Clone Commander Gree	
24	[ ]	Depa Billaba	
25	[ ]	Even Piell	
26	[ ]	General Windu	
27	[ ]	Jedi Padawan	
28	[ ]	Jedi Weapon Master	
29	[ ]	Kashyyyk Trooper	
30	[ ]	Mas Amedda	
31	[ ]	Queen Amidala	
32	[ ]	Qui-Gon Jinn, Jedi Master	
33	[ ]	Republic Commando - Boss	
34	[ ]	Republic Commando - Fixer	
35	[ ]	Republic Commando - Scorch	
36	[ ]	Republic Commando - Sev	
37	[ ]	Saleucami Trooper	
38	[ ]	Utapau Trooper	
39	[ ]	Crab Droid	Sep.
40	[ ]	Darth Maul, Champion of the Sith	
41	[ ]	Darth Sidious, Dark Lord of the Sith	
42	[ ]	Octuptarra Droid	
43	[ ]	Hoth Trooper w/Atgar	Rebel
44	[ ]	Luke Skywalker, Young Jedi	
45	[ ]	Yoda of Dagobah	
46	[ ]	Coruscant Guard	Empire
47	[ ]	Dark Trooper, Phase I	
48	[ ]	Dark Trooper, Phase II	
49	[ ]	Darth Vader, Champion of the Sith	
50	[ ]	Sandtrooper	
51	[ ]	Snowtrooper w/E-Web Blaster	
52	[ ]	Corran Horn	NR
53	[ ]	Jacen Solo	
54	[ ]	Jaina Solo	
55	[ ]	Arcona Smuggler	Fringe
56	[ ]	Gundark	
57	[ ]	HK-47	
58	[ ]	R5 Astromech Droid	
59	[ ]	Ugnaught Demolitionist	
60	[ ]	Veractyl Wrangler	

Bounty Hunter

#	[ ]	Figurine	Faction
1	[ ]	ISP Speeder	R
2	[ ]	Commerce Guild Homing Spider Droid	Sep.
3	[ ]	Corporate Alliance Tank Droid	
4	[ ]	Droid Starfighter in Walking Mode	
5	[ ]	Huge Crab Droid	
6	[ ]	Chewbacca with C-3P0	Rebel
7	[ ]	Han Solo, Scoundrel	
8	[ ]	Luke Skywalker of Dagobah	
9	[ ]	Princess Leia, Hoth Commander	
10	[ ]	Rebel Captain	
11	[ ]	Rebel Heavy Trooper	
12	[ ]	Rebel Snowspeeder	
13	[ ]	Lord Vader	E
14	[ ]	Talon Karrde	NR
15	[ ]	Aqualish Assassin	Fringe
16	[ ]	Ayy Vida	
17	[ ]	Bib Fortuna	
18	[ ]	Bith Black Sun Vigo	
19	[ ]	Boba Fett, Bounty Hunter	
20	[ ]	BoShek	
21	[ ]	Bossk, Bounty Hunter	
22	[ ]	Boushh	
23	[ ]	Calo Nord	
24	[ ]	Corellian Pirate	
25	[ ]	Dannik Jerriko	
26	[ ]	Dark Hellion Marauder on Swoop Bike	
27	[ ]	Dark Hellion Swoop Gang Member	
28	[ ]	Defel Spy	
29	[ ]	Dengar, Bounty Hunter	
30	[ ]	Djas Puhr	
31	[ ]	E522 Assassin Droid	
32	[ ]	4-LOM, Bounty Hunter	
33	[ ]	Gamorrean Thug	
34	[ ]	Garindan	
35	[ ]	Human Blaster-for-Hire	
36	[ ]	IG-88, Bounty Hunter	
37	[ ]	Jango Fett, Bounty Hunter	
38	[ ]	Klatooinian Hunter	
39	[ ]	Komari Vosa	
40	[ ]	Mistryl Shadow Guard	
41	[ ]	Mustafarian Flea Rider	
42	[ ]	Mustafarian Soldier	
43	[ ]	Nikto Gunner on Desert Skiff	
44	[ ]	Nym	
45	[ ]	Quarren Bounty Hunter	
46	[ ]	Rodian Hunt Master	
47	[ ]	Tamtel Skreej (Lando Calrissian)	
48	[ ]	Tusken Raider Sniper	
49	[ ]	Utapaun on Dactillion	
50	[ ]	Weequay Leader	
51	[ ]	Weequay Thug	
52	[ ]	Young Krayt Dragon	
53	[ ]	Zuckuss	
54	[ ]	Basilisk War Droid	Mandalorian
55	[ ]	Mandalore the Indomitable	
56	[ ]	Mandalorian Blademaster	
57	[ ]	Mandalorian Commander	
58	[ ]	Mandalorian Soldier	
59	[ ]	Mandalorian Supercommando	
60	[ ]	Mandalorian Warrior	

NB : Indiquez le nombre de figurines jouées entre les crochets [ ]

Alliance & Empire

#	[ ]	Figurine	Faction
1	[ ]	Quinlan Vos, Infiltrator	R
2	[ ]	Aurra Sing, Jedi Hunter	S
3	[ ]	Biggs Darklighter	Rebel
4	[ ]	Chewbacca, Enraged Wookiee	
5	[ ]	C-3P0 and R2-D2	
6	[ ]	Elite Hoth Trooper	
7	[ ]	Han Solo, Rogue	
8	[ ]	Han Solo in Stormtrooper Armor	
9	[ ]	Han Solo on Tauntaun	
10	[ ]	Ithorian Commander	
11	[ ]	Luke Skywalker, Champion of the Force	
12	[ ]	Luke Skywalker, Hero of Yavin	
13	[ ]	Luke's Landspeeder	
14	[ ]	Mon Calamari Tech Specialist	
15	[ ]	Obi-Wan Kenobi, Jedi Spirit	
16	[ ]	Princess Leia	
17	[ ]	Rebel Commando	
18	[ ]	Rebel Commando Strike Leader	
19	[ ]	Rebel Leader	
20	[ ]	Rebel Pilot	
21	[ ]	Rebel Trooper	
22	[ ]	Twi'lek Rebel Agent	
23	[ ]	Wookiee Freedom Fighter	
24	[ ]	Admiral Piett	Empire
25	[ ]	Darth Vader, Imperial Commander	
26	[ ]	Death Star Gunner	
27	[ ]	Death Star Trooper	
28	[ ]	Heavy Stormtrooper	
29	[ ]	Imperial Governor Tarkin	
30	[ ]	Imperial Officer	
31	[ ]	Scout Trooper	
32	[ ]	Snowtrooper	
33	[ ]	Storm Commando	
34	[ ]	Stormtrooper	
35	[ ]	Stormtrooper Officer	
36	[ ]	Stormtrooper on Repulsor Sled	
37	[ ]	Mara Jade, Jedi	NR
38	[ ]	Boba Fett, Enforcer	Fringe
39	[ ]	Chadra-Fan Pickpocket	
40	[ ]	Duros Explorer	
41	[ ]	Ephant Mon	
42	[ ]	Ewok Hang Glider	
43	[ ]	Ewok Warrior	
44	[ ]	Gamorrean Guard	
45	[ ]	Human Force Adept	
46	[ ]	Jabba, Crime Lord	
47	[ ]	Jawa on Ronto	
48	[ ]	Jawa Trader	
49	[ ]	Lando Calrissian, Dashing Scoundrel	
50	[ ]	Nikto Soldier	
51	[ ]	Rampaging Wampa	
52	[ ]	Rodian Scoundrel	
53	[ ]	Sniwian Fringer	
54	[ ]	Talz Spy	
55	[ ]	Trandoshan Mercenary	
56	[ ]	Tusken Raider	
57	[ ]	Wicket	
58	[ ]	Advance Agent, Officer	Vong
59	[ ]	Advance Scout	
60	[ ]	Yomin Carr	

Unleashed the Force

#	[ ]	Figurine	Faction
1	[ ]	Darth Revan	OR
2	[ ]	Kazdan Paratus	Rep
3	[ ]	Shaak Ti, Jedi Master	
4	[ ]	Chewbacca of Hoth	Rebel
5	[ ]	Elite Hoth Trooper	
6	[ ]	Golan Arms DF.9 Anti-Infantry Battery	
7	[ ]	Han Solo in Carbonite	
8	[ ]	Han Solo of Hoth	
9	[ ]	Hoth Trooper Officer	
10	[ ]	Hoth Trooper With Repeat. Blaster Cannon	
11	[ ]	Juno Eclipse	
12	[ ]	K-3PO	
13	[ ]	Luke Skywalker, Hoth Pilot Unleashed	
14	[ ]	Luke Skywalker and Yoda	
15	[ ]	Luke's Snowspeeder	
16	[ ]	Master Kota	
17	[ ]	Mon Calamari Medic	
18	[ ]	Obi-Wan Kenobi, Unleashed	
19	[ ]	Princess Leia of Cloud City	
20	[ ]	Rebel Marksman	
21	[ ]	Rebel Troop Cart	
22	[ ]	Rebel Trooper on Tauntaun	
23	[ ]	Rebel Vanguard	
24	[ ]	2-1B	
25	[ ]	Vader's Apprentice, Redeemed	
26	[ ]	Verpine Tech	
27	[ ]	Wedge Antilles, Red Two	
28	[ ]	Wookie Warrior	
29	[ ]	Admiral Ozzel	Empire
30	[ ]	AT-AT Driver	
31	[ ]	Dark Trooper	
32	[ ]	Darth Vader, Unleashed	
33	[ ]	Emperor's Shadow Guard	
34	[ ]	Evo Trooper	
35	[ ]	Felucian Stormtrooper Officer	
36	[ ]	Gotal Imperial Assassin	
37	[ ]	Imperial Navy Trooper	
38	[ ]	Raxus Prime Trooper	
39	[ ]	Snowtrooper	
40	[ ]	Star Destroyer Officer	
41	[ ]	Stormtrooper	
42	[ ]	TIE Crawler	
43	[ ]	Vader's Apprentice, Unleashed	
44	[ ]	Wookie Hunter AT-ST	
45	[ ]	Garm Bel Iblis	NR
46	[ ]	Amanin Scout	Fringe
47	[ ]	Boba Fett, Mercenary	
48	[ ]	Caamasi Noble	
49	[ ]	Cloud Car Pilot	
50	[ ]	Felucian Warrior on Rancor	
51	[ ]	Junk Golem	
52	[ ]	Knobby White Spider	
53	[ ]	Maris Brood	
54	[ ]	Muun Tactics Broker	
55	[ ]	Mynock	
56	[ ]	PROXY	
57	[ ]	Telosian Tank Droid	
58	[ ]	Uggernaut	
59	[ ]	Ugnaught Boss	
60	[ ]	Ugnaught Tech	

Deck List fournie par Denis Havart

GAMBIT PRATIQUE

PAR **RAPHAEL DA SILVA GOMES** (RAF Park)

Qui n'a pas galéré avec la zone de gambit lors des parties ? Pour marquer la zone du gambit, j'ai vu parfois des petits papiers (qui s'envolent au moindre geste brusque) ou des jetons (pas du tout pratiques si l'on joue dans la zone en question ou si l'on joue de figurines huge). J'en connais même un (moi en l'occurrence) qui essaie de retenir la frontière de cette zone, mais sans véritable succès ! Voici donc le « Gambit Pratique » de RafPark que j'ai eu le plaisir d'utiliser lors du Championnat de France, et croyez-moi, ça vaut le coup de faire 5 minutes de « travaux manuels » !

MO

Si le centre de la carte correspond à une intersection, veuillez utiliser le format suivant.

Imprimez le document sur une feuille de papier calque / transparent, découpez les contours de la zone et placez-là au centre de la carte comme indiqué par le point.

Conseil : Préférez le papier transparent pour rétroprojecteur, le rendu est bien meilleur et il n'y a pas le « flou » que procure le papier-calque.

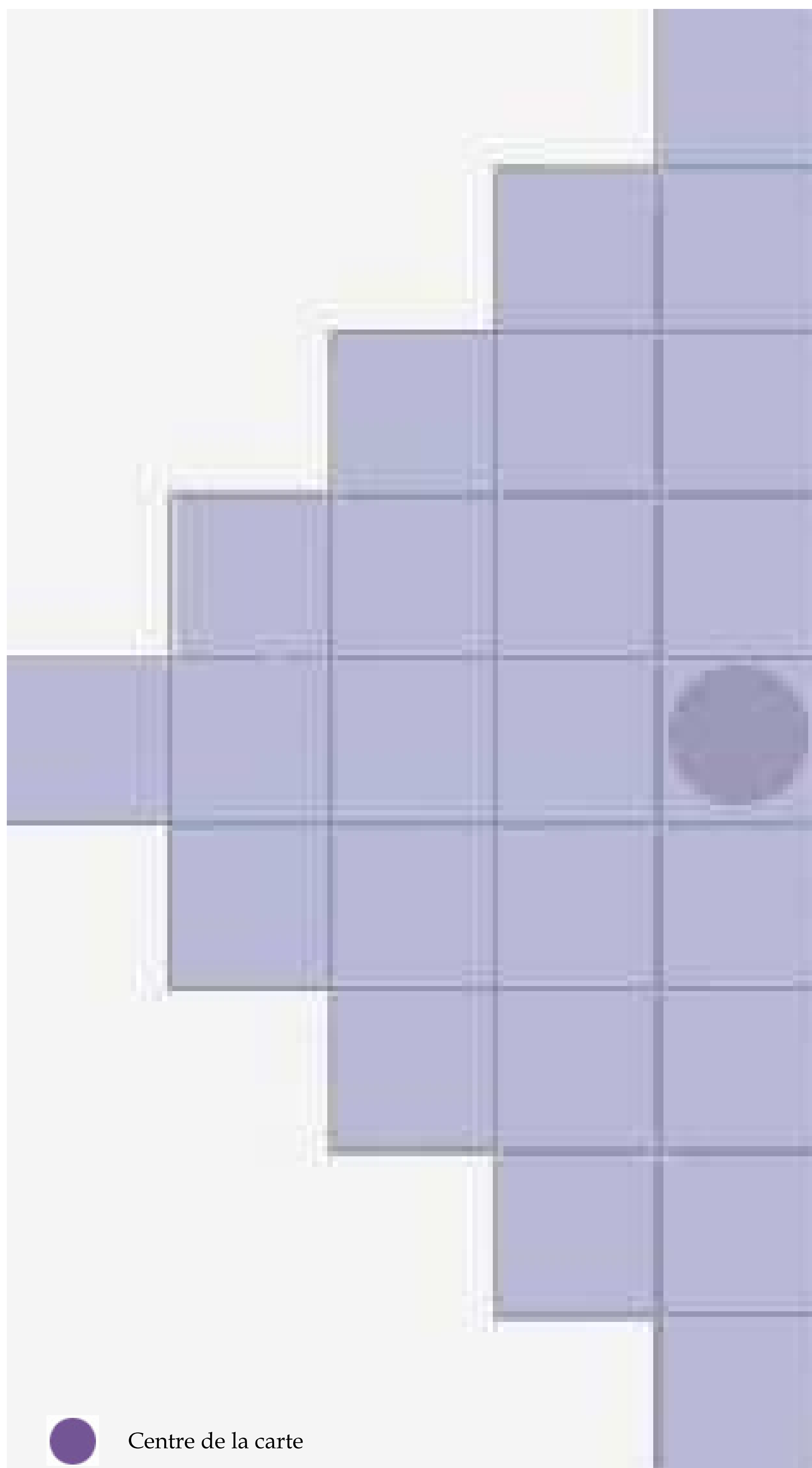


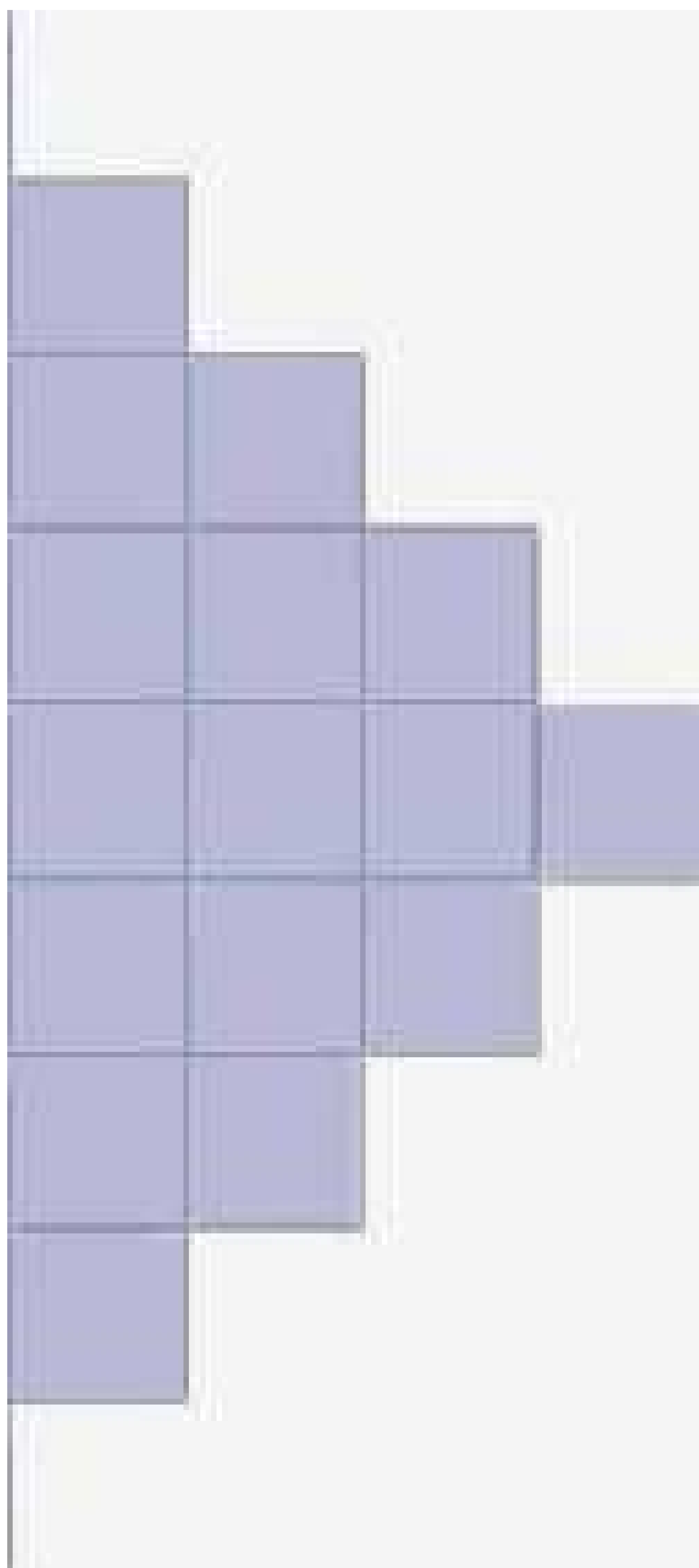
Centre de la carte

Si le centre de la carte correspond à une case comme pour la carte du starter de ROTS, veuillez utiliser le format suivant.

Imprimez le document sur une feuille de papier calque / transparent, découpez les contours de la zone, assemblez les deux parties à l'aide d'un morceau de ruban adhésif et placez le résultat au centre de la carte comme indiqué par le point.

Une fois encore, le papier transparent pour rétroprojecteur semble le choix idéal.





HUMOUR SW BY SERGIO ARAGONÉS







